O Caminho do Escorpião

"Quão fácil é corromper os homens,
e quão difícil é torná-los justos."
— **Bayushi Tangen**

O Escorpião Honesto

O Leão estava perfeitamente convicto enquanto o restante de suas palavras ecoava pelas paredes da corte do Imperador. A Garça estava quieta, tentando evitar que a surpresa — ou talvez o medo — escapasse pelos seus semblantes. Um leve cochicho pode ter sido ouvido no canto onde Caranguejos e Unicórnios se sentavam, saboreando o suave sakê da Garça. A Fênix e o Dragão estavam estóicos como sempre. Mas no canto onde mantos de preto e escarlate se reuniam, não havia risos, nem silêncio estóico; havia o apenas o pequeno farfalhar calmo de uma tempestade se formando.

"E tenho dito," exclamou o Leão, sua mão pendendo à katana em seu obi. "E direi de novo. Os Bayushi não são nada senão covardes, e se algum ousar me enfrentar, o provarei. Pois esta espada — a espada de meu avô — o atravessará e nenhum sangue cairá da ferida do Escorpião, apenas água!"

O barulho da seda era o único som na corte. Olhos corriam por sobre uma dúzia de máscaras. O Leão permanecia, sua espada e seus braços prontos.

Finalmente, uma simples figura caminhou do canto lotado. Ele era um Escorpião alto, e sua face estava escondida apenas por uma alta gola. Ele caminhou calmamente e sem pausa. Em seus mantos pretos e escarlates estava o *mon* do Campeão de Esmeralda, e em sua manga uma divisa indicando sua posição como Magistrado de Esmeralda. Assim que se aproximou, os outros Leões sussurraram seu nome. Ele continuou a caminhar pela corte, enquanto ouvia algum Garça sussurrar: "Que solitário; o único Escorpião honesto." Ele parou perante o Leão precisamente para ver onde a espada de Matsu Ino o atacaria. Ino olhou direto para ele, seus olhos ardendo com fúria.

"Ino-san," disse o Escorpião, sua voz parecendo um sussurro, mas ouvida em todo canto da vasta sala. "Por que faz isso?"

"Fora do meu caminho, Yojiro. Minha queixa não é contra você."

O Escorpião mexeu sua cabeça. "Mas sou um Bayushi, Ino-san. Sua queixa é contra mim. Mais importante ainda, é contra minha família."

O Leão mexeu sua cabeça. "Não. Eu sei. Você é Escorpião apenas por nome. Não é como o resto."

Yojiro respirou fundo. "O conheço há muitos anos, Ino-san. Você não o faria sem razão."

Ino sorriu levemente sob sua barba pesada. "Tenho motivos."

"Me diga," disse Yojiro, sua voz tão sedosa quanto a carícia de uma geisha. "Diga-me seus motivos."

O silêncio preencheu os espaços vazios da sala novamente. Yojiro sentiu o ar sobre ele se comprimir enquanto os cortesãos instintivamente caminhavam para frente, antecipando a resposta do Leão.

Pela primeira vez, os olhos de Ino deixaram os outros Escorpiões e se viraram para uma dama meio escondida na sombra, de pé exatamente ao lado do Trono de Esmeralda vazio. "É ela!" ele exclamou, e Yojiro ouviu milhares de gargantas engasgarem. "Ela é a culpada!"

Yojiro caminhou de lado, se pondo entre Ino e o Trono. "Cuidado, Ino-san," ele sussurrou. "Você tem sorte do Imperador não estar aqui hoje. Ofender sua mais favorita conselheira..."

"Não há ofensa se a acusação for verdadeira!" Ino gritou sobre o ombro de Yojiro.

Yojiro deu um largo passo para frente. "Meu amigo," ele começou, mas parou quando a mão e Ino retirou metade da espada de sua *saya*. O Escorpião olhou para o aço, então olhou para o Leão. Gotas de suor caíam do nariz de Ino. Seus olhos estavam selvagens.

"Foi ela quem disse que planejava usurpar meu senhor! Foi ela quem espalhou a mentira! Agora, caí dos favores de meu senhor! Ela é a culpada!"

Yojiro respirou calmamente, "Ino-san, veja onde está. Lembre-se de suas lições. Você está em solo perigoso. Não há nada a ser ganho aqui, e muito a ser perdido."

"Meu amor por meu senhor não será comprometido!"

"Nem será ganho aqui, Ino-san. Só será ganho num outro dia."

Ino olhou ao seu redor. Um a um, ele viu as faces chocadas que o cercavam. Ele viu seus olhos, e quase podia ouvir seus sussurros e saber seus pensamentos. Lentamente, ele começou a perceber o que houve.

"Um pouco de *sakê* demais," ele sussurrou.

A sobrancelha de Yojiro se arqueou. "O que disse, Ino-san?"

O Leão curvou sua cabeça em vergonha. "Muito sakê. Sabia que era forte. Ouvi palavras sussurradas, minha cabeça estava nadando e meu temperamento fluiu. Trouxe vergonha à minha família."

Yojiro viu sua deixa. Ele caminhou para frente de novo, desta vez, próximo o bastante para tocar o braço da espada do Leão. "Contenha seu aço. Você não pode provar sua coragem aqui. Isto é para outro dia."

O Leão assentiu. Lentamente, Ino devolveu sua katana ao seu lugar de repouso. "Nesta mesma noite, provarei minha coragem."

"Amanhã. Agora repouse. Venha, sei aonde precisa ir." Yojiro sentiu a ira do Leão diminuir, e ele o levou embora da vasta câmara.

Enquanto passavam pelo Trono de Esmeralda. O olhar de Yojiro caiu nas sombras e viu o sorriso dela. Ele assentiu.

Sim, minha dama. Eu sei o que devo fazer.

"Que solitário você deve ser," disse Ino, recuperando seu treino de pensamento.

Yojiro mexeu sua cabeça. "O que quer dizer?"

"Ser o único Escorpião honesto."

Yojiro mexeu sua cabeça. "Solitário não é a palavra certa, meu amigo."

Os sonhos de Ino mantinham seus olhos fechados. O doce aroma e gosto do sakê o mantinham aquecido e úmido. Seu corpo estava flutuando num grande, quente e purificador banho do qual ele nunca desejava acordar.

Mas então houve um grito.

E então a gritaria.

Os sons de pés apressados.

Ele sabia que deveria acordar, mas suas mãos eram muito pesadas. E seus olhos não focavam. Sua boca estava seca e tinha o gosto e ovos podres. Suas pernas pareciam algas marinhas.

Ele finalmente abriu seus olhos e quando acharam o foco, ele finalmente viu o que causou o grito.

Uma porta se abriu, jorrando luz em seu campo de visão, cegando e queimando seus olhos.

Uma voz, então, chamou seu nome. De repente, sua mente acordou e ele viu...

Yojiro mandou seu yoriki passar por ele na sala pequena. Ele garantiu — assim como eles — que evitaria a poça de sangue que se espalhava pelo chão. A face de Ino foi corada pela surpresa.

Ino olhou para suas mãos, cobertas de sangue.

Ele olhou para seu kimono, coberto de sangue.

Ele olhou para seu senhor, coberto de sangue.

E lá, enfiada no pescoço do daimyo morto estava a ensangüentada wakizashi de Matsu Ino.

"Tragam-no aqui," disse Yojiro enquanto Ino foi posto de pé, seus olhos cheios de lágrimas. O Leão foi jogado aos pés do Escorpião enquanto o magistrado se ajoelhou em sua frente.

"Ino, meu amigo. Isso não parece bom para você. Você está soluçando como uma garotinha."

O Leão não podia fazer nada senão olhar por suas lágrimas para Yojiro. "Whuh-whuh..."

"Agora está gemendo como uma virgem em sua noite de núpcias."

O Leão olhou de volta para o corpo de seu senhor e uma nova onda de desespero correu por ele.

Yojiro suspirou e falou de novo, soando como se estivesse consolando seu sobrinho predileto. "Ino-san, não torne isso mais difícil do que já é para mim."

Uma repentina mudança de emoção caiu sobre o Leão, mas sua recém-achada raiva não era o bastante para ajudá-lo a achar sua fala perdida.

"Você conhece meu dever, Ino-san. Jurei reforçar a Lei do Imperador. Sou um magistrado do Campeão de Esmeralda, e tenho um dever ao ofício que empenho."

O Leão estava mudo. Tudo que ele podia fazer era olhar friamente ao Escorpião. Ele não podia nem mesmo cuspir com a secura em sua boca.

"Agora me diga, Ino-san, você se lembra de qualquer uma de suas atividades na última noite?"

O Leão continuou em silêncio.

"Ino-san, você é um Leão. Sei que entende a lei. Silêncio se iguala ao consentimento aos olhos do Campeão de Esmeralda."

Ino manteve seu silêncio, mas houve um momento de hesitação em seus olhos. Ele tentou escondê-lo, mas Yojiro o viu. Ele era um Escorpião, afinal, treinado desde o nascimento para ver as fraquezas alheias.

"Ino-san, isto é o que farei. Estou lhe contando tudo o que sei. Então você falará sobre o que sabe. Você compreende?"

O assentir do Leão foi tão solene quanto uma prece.

"Muito bem. Aqui está o que sei. Na última noite, sua furiosa demonstração na corte me forçou a removê-lo da sala do Trono. Você e eu conversamos enquanto caminhávamos, e concordamos que deveríamos falar no assunto em ambientes mais confortáveis. Paramos numa casa de chá — sua favorita, se bem me lembro — e desfrutamos da companhia que encontramos lá. Você saiu com sua consorte e eu com a minha. Foi a última vez que te vi... Até poucos momentos atrás. Sei que durante a refeição você falou mal de seu senhor. Você disse que foi ignorado à promoção em mais de uma ocasião, e que seu senhor não o estava julgando corretamente. Assumi que o sakê estava falando por você, mas agora..." Yojiro estendeu a mão à desordem ensangüentada atrás dele. "Se soubesse que seu senhor estava aqui, na mesma casa de chá que nós, teria recomendado outra."

Yojiro se aproximou do Leão. "Diga-me, Ino-san. Diga-me porque você escolheu esta casa de chá ao invés de uma outra qualquer." O furor nos olhos do Leão caiu sobre Yojiro, mas as perguntas continuaram. "Caminhamos muito para chegar aqui. Passamos por talvez uma dúzias de outras casas de chá. Você escolheu uma em especial. Por quê?"

O Leão não disse nada. Yojiro voltou à sua postura neutra.

"Muito bem, vamos continuar. Um grito me acordou de meu sono há alguns momentos. Peguei minha espada, desci o corredor correndo, disse à minha consorte para chamar o magistrado local e seus yorikis. Quando chegamos, encontramos você aqui nesta sala."

Yojiro parou. Ele deixou suas palavras pairarem sobre a pequena sala. Ele deixou a antecipação do Leão durar um pouco mais, então fez outra pergunta.

"Ino-san, você pode honestamente me dizer que se lembra de não ter matado seu senhor?"

O Leão franziu-se, seus olhos confusos. "Whuh..."

"Você se lembra de não ter matado seu senhor?" Perguntou Yojiro, sua voz beirando uma exigência.

"Eu não..."

“Você está ciente, por acaso, do fato de não matar seu senhor? É uma pergunta simples. Responda ‘sim’ ou ‘não’.”

O Leão estremeceu. “Eu-Eu não...”

“Sim ou não, Ino-san! Sim ou não!”

Ino mexeu sua cabeça. “Eu não sei...”

Yojiro se aproximou. “Então não pode me dizer que não foi você quem o fez?”

“Eu não matei meu senhor!” O Leão gritou.

“Mas você não sabe disso, sabe?”

“Sim! Sim, eu sei. Eu não matei meu senhor!”

“Você não sabe disso, não é? Você não pode me dizer, pode?”

A cabeça de Ino balançava para cima e para baixo, suas lágrimas começando de novo. “SIM! Sim, eu posso! Eu sei que não o fiz!”

“Você se lembra de tê-lo feito?”

“Não,” disse Ino. “Não me lembro de tê-lo feito.”

“Feito o que, Ino-san?”

“Não me lembro de ter matado meu...” Ino parou. Yojiro sorriu.

“Sinto muito por não se lembrar de te cometido tal ato, Ino-san. Um homem deve carregar o peso de seu crime aos seus ancestrais.”

“Não, espere!”

Yojiro o ignorou. Ele se virou para os yoriki. “Levem-no embora. Ele esperará pela permissão de Lorde Toturi, concedendo-o o direito ao seppuku.”

Os yorikis colocaram o Leão de pé e o arrastaram. Yojiro se sentou calmamente enquanto ouvia o Leão gritar seu nome. Assim que a voz de Ino começou a sumir ao longe, ele ouviu o Leão amaldiçoar sua família.

Ele já tinha ouvido coisas piores.

Era como se as sombras tivessem sido feitas sob medida para ela. Como uma teia, elas acentuavam cada curva, escondendo o que precisava ser escondido, intensificando a beleza que já estava lá. Quando ela andava, elas se moviam com ela, juntas num abraço escuro.

Quando ela se moveu, seu kimono revelou um pouco, mas apenas o que ela queria. Ela se moveu pela sala e Yojiro sentiu seus olhos vagarem no chão. *Ela é a esposa de seu senhor*, sua mente sussurrou, mas mesmo este pensamento não o ajudava.

Com ela de costas para ele, ela sussurrou. “Seus olhos exploram pelas suas mãos, Yojiro.”

Seu olhar atirou-se de novo ao chão. Ele a ouviu se virar e caminhar em direção a ele, sua voz à beira de um riso macio. “Não estou desacostumada com tal ocorrência.”

Yojiro nada disse, mas observou ela se ajoelhar no palanque erguido diante dele. “Meu marido não está aqui, Yojiro. Se estivesse, ele já teria matado o Leão.”

“Fiz o que pude, Madame,” disse Yojiro, curvando sua testa ao chão.

“Matsu Ino pagou um preço alto por sua insolência.”

“Não o bastante, Madame,” disse Yojiro.

A dama sorriu. “Se fosse qualquer outro, Yojiro, diria que estaria usando uma máscara de falsa humildade.” Ele ouviu o kimono dela farfalhar na fraca luz. “Mas é você, o único Escorpião honesto.”

“Um título que os Leões colocaram sobre mim, Madame.”

“Você o mereceu.” Do canto do seu olho, Yojiro viu uma pequena caixa branca sair da manga do kimono dela.

“Venha e tome sua recompensa... Meu bravo campeão.”

Yojiro se curvou até embaixo novamente, ergueu-se e caminhou para frente, mantendo seu olhar no chão. Em suas mãos ela tinha uma pequena caixa branca de papel dobrado. Yojiro curvou-se novamente e abriu suas mãos. Ela pôs a caixa em sua palma, os dedos dela correram por sua pele ao fazê-lo.

“Meu presente,” ela sussurrou.

Os lábios de Yojiro se partiram, mas ela interrompeu. “Não se preocupe com etiqueta, Yojiro. Você conhece meu coração.”

Ele hesitou, e então curvou-se de novo. “Como desejar,” ele disse.

Ele começou a recuar, mas a ouviu falar, “Abra-o.”

Yojiro engasgou. “Madame, não é...”

Sua doce voz de repente se tornou fria como água pura. “Eu dito o que é e o que não é adequado, samurai.” Ele parou, e a voz dela foi suave de novo. “Abra.”

Yojiro não desobedeceria duas vezes. Ele desdobrou o papel, ainda em pé diante dela. As dobras se abriram revelando papel de arroz... E um pequeno objeto prateado que ele não reconheceu.

“Chamam de ‘tesouras’, Yojiro, uma ferramenta que os Unicórnios usam para cortar. Elas foram um presente que recebi de... Um admirador.”

Ele curvou-se. “Obrigado, minha lady. Este é um ótimo...”

“Este não é o seu presente, Yojiro.” Ela sorriu e se pôs de pé. “Esta é a chave para o seu presente.”

A mente de Yojiro começou a correr. Ele sentiu sua pele esquentar sob seu kimono e ele imaginou se ela poderia ver.

Claro que ela pode ver seu suor, seu tolo! Ele se xingou. Ele tentou reunir sua compostura e recuar um passo. Ela deu um passo para frente.

“Aqui está meu presente por vingar minha honra manchada.” Yojiro deu outro passo para trás e ela deu outro passo para frente. “Por fazer o dever de meu marido.”

Yojiro observou as mãos delas abrirem o obi que estava tão delicadamente amarrado em sua cintura. Os dedos dela o correram, desatando o nó que o mantinha no lugar.

“Madame, eu não acho...”

“Fique quieto, samurai. Eu lhe direi quando falar.” Ela deu outro passo para frente, e ele recuou novamente. “Fique parado, Yojiro,” ela disse, sua voz tão severa quanto ele nunca havia ouvido antes. “Tenho algo que quero que faça.”

Yojiro parou, seu coração explodindo em seu peito.

Ela é a esposa de seu senhor, sua mente lhe disse repetidas vezes. *Ela é a esposa de seu senhor*.

Ela parou próxima a ele e ele sentiu a seda de seu kimono esbarrar no seu. Sua mandíbula tremia, mas ele não podia achar vontade para pará-la.

Ele repentinamente percebeu que o obi dela estava desamarrado. Seu kimono levemente caindo de seus ombros. Ele piscou e ela disse, "Não. Mantenha seus olhos abertos. Será perigoso se fechá-los."

Ela ergueu suas mãos ao olhar dele e entrelaçada em seus dedos estava a ponta de seu obi. "Isto dará um bom nó," ela sussurrou por seu sorriso.

"Madame, eu..."

"Shhh, Yojiro. Só faça o que eu lhe disser. Você conhece o preço pela desobediência." Seus dedos puxaram a ponta e ele jurou que sentiu seu coração parar de bater.

"Mas também há um preço pela lealdade, não há?"

Yojiro assentiu.

"Bom," ela sussurrou. "Nada é mais valioso para nosso clã que lealdade, Yojiro." Ela pegou a ponta e a trançou em seu cabelo...

"Deixe os Leões terem sua honra. Isso os torna previsíveis."

Yojiro olhou o fio e seu cabelo começarem a se misturar em seus dedos rápidos...

"E deixe a Fênix ter seu conhecimento. Um livro não lhes pode ensinar dor."

O preto e vermelho se misturando...

"A garça é cega por seu orgulho."

Fazendo um padrão...

"O Caranguejo acha que força é a chave, mas se requer mais do que força para nadar."

Não, não um padrão, mas uma teia...

"Os enigmas contraditórios de um Dragão só servem para confundi-lo."

Uma delicada teia de escuridão e sangue...

"E o Unicórnio..." Ela gargalhou. "Quem se importa com o que o Unicórnio pensa?" Ela se afastou dele, a longa trança dançando em seus dedos. "Tudo que eles têm são brinquedos maravilhosos."

Yojiro piscou, como se tivesse sido repentinamente liberto de um feitiço. Ele olhou para a tesoura em suas mãos e para cima de novo.

"Pegue o que merece, Yojiro. Este é meu presente. Meu presente para meu campeão."

Levou muitos momentos para que ele o fizesse, mas quando finalmente juntou a coragem, ele elevou a tesoura à trança. Então, num simples momento de ousadia que ele nunca entenderia, ele olhou para os olhos dela e baixou as lâminas.

Bem-vindo ao quinto livro de nossa série Caminho dos Clãs. Caminho do Escorpião é um livro projetado para ajudar um Mestre de Jogo a expressar suas próprias visões do mais astuto clã de Rokugan. Os Escorpiões também podem ser chamados do Clã mais vilanizado, pois são a "mão de trás" do Imperador, que desempenham todos os deveres que o Imperador considera necessários, porém vergonhosos. Enquanto lê, você descobrirá algumas das mais perigosas e feias verdades sobre Rokugan, mas lembre-se, tudo aqui está contado do ponto de vista Escorpião, então tenha uma dose de bom senso.

Como Usar Este Livro

Antes de mais nada, como em todos os nossos suplementos, não queremos ser a "palavra final" a respeito do Clã Escorpião. Como sempre, o Mestre de Jogo sempre tem a autoridade final sobre os assuntos do jogo. Se sua visão do Escorpião não se encaixa na nossa, espere algumas diferenças entre o que você achar aqui e o que você acha nas sombras.

O primeiro capítulo contém pequenas histórias sobre o Escorpião, lhe mostrando como eles lidam com os outros Clãs. Esperamos que isto lhe dê uma noção melhor da filosofia Escorpião e da perigosa arte da diplomacia Escorpião.

O segundo capítulo contém informação e história sobre as diferentes famílias do Clã Escorpião, incluindo os panos de fundo das famílias Bayushi, Shosuro e Soshi.

O terceiro capítulo contém as regras que você precisará para criar um personagem Escorpião, incluindo os Atores Shosuro e os Cortesãos Bayushi.

O quarto capítulo detalha os Escorpiões mais importantes (além dos jogadores Escorpiões, óbvio), incluindo seus Atributos e Perícias.

O quinto capítulo lista cinco personagens prontos para jogar. Tudo que você tem a fazer é fotocopiar a ficha de personagem do livro e você está pronto para jogar.

Por fim, incluímos uma série de apêndices que detalham informações que são relevantes aos Escorpiões, incluindo venenos, o castelo e terras Bayushi, e a magia das sombras Soshi. Um desses apêndices aborda os ninjas de Rokugan. Se você não é um Escorpião um MJ, você talvez queira deixa essa seção intocada.

Nós deliberadamente nos afastamos de criar algum tipo de "árvore genealógica" para o Clã Escorpião. É difícil colocar os personagens numa ancestralidade predefinida, então deixamos o MJ livre para criar suas próprias árvores genealógicas. Porém, incluímos alguns Escorpiões famosos nas barras laterais deste livro. Se uma delas lhe agradar, você pode comprá-lo (a) como ancestral pelos Pontos de Personagem listados.

Tirar a máscara do Escorpião é olhar para a verdadeira face de Rokugan. Dizem que o Escorpião apenas mostra sua face para aqueles que estão prestes a matar, para que eles carreguem a memória de seu assassino para o além-vida. Dizem (os poetas Escorpiões, claro) que um Escorpião só mostra sua face para quem ele realmente ama.

Você está prestes a ver a verdadeira face do Escorpião.

Melhor saber quem é seu amigo.

Capítulo Um: O Sutil Escorpião

Dos Diários de Matsu Sanuro

(Sanuro era primo de Matsu Sinoku, uma dramaturga Leão. A mãe de Sinoku era uma Escorpião, e apesar dela creditar sua mãe pela sua perícia com a pena, ela nunca foi membro de confiança da família. Sua última peça, Misericórdia*, talvez tenha sido sua mais poderosa obra. Só foi encenada uma vez, e as conseqüências da noite foram gravadas no diário de seu primo...)*

Na última noite testemunhei algo que nunca esquecerei. Assisti à noite de abertura da peça de minha prima, *Misericórdia.* Rezo para que enquanto escrevo, encontre forças para impedir as lágrimas de caírem na tinta fresca para que minhas palavras possam ser lidas, e os eventos da noite passada lembrados.

Sentei-me no teatro Akodo e me preparei para a noite lendo o texto. Vi que minha prima havia escolhido o conto que ela demorou muitos e muitos anos para escrever. Era o conto de Matsu Uji, um jovem herói de notável coragem, força e perspicácia; um conto que todo Leão saberia de cor. Seria uma peça trágica, pois o jovem daimyo era um homem de paixões que se casou com uma linda Escorpião, não por amor, mas por dever. A noiva Escorpião confabulou com o *karo* de Uji, Sanjuro, para assassinar seu marido e tomar o Clã. Claro, todo o romance termina com um massacre e o elenco caindo em poças de sangue. É considerada uma lição de humildade, honra e lealdade.

Assim que o teatro se escureceu, senti a ansiedade revolver minha barriga. Observei a subida da cortina, mas continuei quieto. Então, ouvi um calmo passo ao meu lado, e vi uma bela mulher caminhar pelo público em direção ao palco. Ela subiu os degraus, se virou para nós, e desferiu um monólogo que jamais esquecerei...

Boa noite, amados irmãos e irmãs.

Esta noite, vocês serão testemunhas de uma tragédia. A Tragédia de Matsu Uji, *como foi chamada. Mas esta noite, ela tem um nome diferente, e com um novo nome, vem uma nova lição.*

Meu nome é Shosuro Sushanume, e sou a noiva Escorpião de Matsu Uji. Sou a vilã, a sedutora, a traidora. Seduzirei o karo *de Uji, e enquanto ele cai em meus braços, o persuadirei à traição e assassinato.*

E enquanto ele será seduzido, meus irmãos e irmãs, vocês também serão.

E assim que meu marido for assassinado, vocês também serão.

Pois é a verdadeira morte que traz nova luz aos nossos olhos, então que vossos olhos estejam abertos.

Armem-se agora.

Pois assassinato é meu motivo.

E palavras, o meu veneno.

A cortina se ergueu então, e ela caminhou pelo palco, apresentando o elenco da tragédia. Ela começou com seu marido, falando de sua natureza enquanto ouvíamos, e ele fazia seu caminho, alheio à nossa observação e às palavras da Shosuro.

Aqui está meu marido, Matsu Uji. Olhem para ele. Orgulhoso. Forte. Corajoso. Um verdadeiro Leão. Mas onde está sua compaixão? Onde está sua astúcia?

Seu orgulho e coragem o reduziram a um fraco, apagado e ofuscado resto do que ele já foi. Ele é um Leão. Leal aos seus companheiros e fiel à sua palavra.

Mas quando o sol se põe e a fria noite caminha pela terra, aonde ele vai? Para o conforto de sua cama? Para o conforto de sua esposa?

Não.

Ele acha o conforto nos braços de outra.

E outra, e outra.

E eu fico em casa, esperando pelo seu retorno. Toda noite que ele passa longe de sua cama matrimonial é uma traição.

Achei solidão nos braços de alguém. Isto é traição, pois sou uma Escorpião e meu coração é negro; pois não procuro conforto nos braços de outro, mas vingança.

Ele encontrou conforto nos braços de muitas. Mas isto não é traição, pois seu coração é o de um Leão. E estou certa de que enquanto seu corpo se deita com outra, seu coração está comigo, e por eu ser fraca, não encontro satisfação neste sentimento.

A peça continuou. Ela apresentou cada um dos personagens, e em cada um, víamos caricaturas das virtudes que aprendemos a reverenciar. Um homem corajoso era cegamente irracional. Um homem temperado era temeroso pela falha. Um homem idealista era tolo e não podia ver a verdade nem se estivesse sentada em seu nariz.

Enquanto a peça continuava, vi os eventos que conhecia de coração como vistos pelos olhos dela. Vi o temperamento de Uji e sua ignorância. Vi sua insensatez nublar seu julgamento e vi sua calúnia à mulher que só queria um pouco de compaixão.

Vi o *karo* Sanjuro — jovem, belo e apaixonado — cair afoitamente nos braços da linda Escorpião. Então, quando Sushanume soltou seu longo e belo cabelo, o vi confessar seu ódio ao seu senhor, e como ele aumentava quando observava Uji ofendê-la dia após dia, então fugia aos braços convidativos das *geishas*. Enquanto Sushanume estocava seu fogo por vingança, vi seu astuto esquema começar a tomar forma, e por um momento, meu coração se apressou na ânsia de ver o desfecho.

Então, vi a dama de confiança que descobre a traição da Escorpião, e vi seu olhar sobre a beleza de Sushanume com olhos de inveja. Ela lambeu seus lábios com o pensamento

de enganar uma Escorpião, especialmente Sushanume, que obviamente não merecia a beleza com a qual nasceu.

Finalmente, o duelo. Vi Sanjuro sacar aço contra seu senhor, a fúria contida de Uji ao pensar que sua esposa e seu karo traíram sua confiança. E no fundo de minha mente, me ouvi dizer "Se você não tivesse sido tão frio com ela, e se você tivesse mostrado a ele a honra que ele merecia..."

O duelo começou e quando a espada de Sanjuro derrubou seu senhor, seus olhos chorosos se viraram para Sushanume e seu aço cortou por sua pele também. Então, o jovem karo caiu sobre sua própria espada, com a morte o seguindo instantaneamente.

Sangrando no chão, o marido e a esposa se olharam, a vida escorrendo deles a cada respiração. Calmamente, Uji perguntou, "Por quê? Por que me traiu?"

Apesar da dor, Sushanume sorriu. "Se tivesse sido um homem melhor, não precisaria perguntar." Ela tossiu por um momento, e então disse, "Então novamente, se você tivesse sido um homem melhor..."

E com essas palavras, Shosuro Sushanume morreu.

As luzes se acenderam no paralisado e silencioso teatro. Achei lágrimas em minha face. Mas *não* eram lágrimas por Uji.

Eram lágrimas por Sushanume.

Houve um movimento repentino nos lugares à minha frente, e meu foco o seguir. Akodo Kuinjin saltou de é com sua katana em mãos, se pondo diante de minha prima Sinoku. Antes que alguém se movesse, a espada cortou Sinoku, a matando imediatamente. Então, sua ira subiu ao palco enquanto sua espada cortava pelos atores aterrorizados, um a um.

Finalmente, ele se virou ao público, seus olhos cheios de fúria. Mas quando ele falou, sua voz era calma e cálida, como um dia de verão ensolarado. "Esta peça nunca será encenada de novo," ele suspirou. Embainhou a espada e caminhou do teatro sem olhar para trás.

O nome de minha prima foi apagado dos livros de história. Todas as cópias de sua peça foram destruídas.

Todas elas menos uma que ela enviou para mim na manhã de seu último dia.

Chegou esta manhã.

A li agora.

Não posso conter as lágrimas.

"Junshin"

"Junshin" significa "puro de coração", mas ao que concerne ao Escorpião, significa "não do sangue". Desde que o resto de Rokugan considera o termo um elogio, Escorpiões o suam muito em público também, porém, nenhum Escorpião seria tão vulgar de usar o termo como um insulto casual; isso arruinaria o jogo.

Cartas de Daidoji Kukojin a Doji Yabu

Sétimo dia do Castor, Terceiro Ano de Hantei XVII

Tivemos sucesso! Nossa estratégia funcionou perfeitamente e o castelo de Bayushi Uduwara pertence à Garça. O próprio Uduwara foi morto em batalha, mas capturamos sua esposa e seus dois filhos.

Planejo me mover em direção a Shiro no Shosuro ao amanhecer. Enquanto não espero receber um resgate (tal coisa é para inaptos), suspeito que os diplomatas deles na corte estarão chegando pela semana que vem, o que fará as negociações muito mais simples.

Meu senhor, estou certo de que quando a neve cair nos muros de sua casa, lhe enviarei uma carta, confirmando nossa vitória sobre nossos traiçoeiros primos, removendo seus maus feitos de Rokugan para sempre.

Nono dia do Castor, Terceiro ano de Hantei XVII

Os últimos dois dias se provaram altamente educativos. Passei o tempo conversando com Lady Shosuro, aprendendo sobre o espírito Escorpião. Ela me implorou pela vida dos seus dois filhos, dizendo que daria qualquer coisa pela garantia da segurança deles.

"Qualquer coisa?" Perguntei, falhando em esconder o meu sorriso.

"Qualquer coisa," ela repetiu, seus olhos brilhavam com desespero.

Posso lhe dizer uma coisa com certeza, meu senhor. O Escorpião certamente sabe como educar suas mulheres.

Décimo Quinto dia do Castor, Terceiro Ano de Hantei XVII

Neste dia, meu último dia no mundo, espero que esta carta ensine aos outros os erros de minha fraqueza e negligência.

Ontem chegamos às colinas de Shiro no Shosuro. Arqueiros estavam nos parapeitos esperando para que nos movêssemos ao seu alcance. Meus tenentes e eu seguimos adiante, três Escorpiões lideravam o caminho.

Assim que nos aproximamos dos muros, vi os oficiais do Escorpião correndo para o comandante, informando de nossos hóspedes capturados. E enquanto eles estavam seguros atrás de seus muros, pude ver o medo encher seus olhos enquanto nos aproximávamos com a esposa e filhos do grande lorde do seu Clã.

Novamente ela se virou para mim, implorando pela vida de seus filhos.

"Por favor," ela disse, seus olhos vermelhos e sua voz trêmula. "Deixe-me falar com o senhor do castelo. Ele nunca o ouvirá. Tenho... Alguma influência com ele." A sugestão dela me fez sorrir.

"Ele não me ouvirá?"

A cabeça dele mexeu. "Não. Ele se recusará a negociar. Por favor. Não quero ver o sangue de meus filhos derramado em minha terra natal."

Pensei por um momento, então concordei. A alegria a tomou, ela caiu aos meus pés, beijando meus calcanhares. Então ela se pôs de pé e correu ao castelo, os portões se

abriram inteiros para ela. Estava certo de que nossa vitória estava garantida.

Então, momentos depois, ela apareceu no muro, chamando pelo meu nome.

"Garça tolo!" Ela me chamou. "Observe com cuidado."

De repente, um muro de flechas caiu sobre nós, atravessando meus tenentes e os corpos dos filhos dela. Eles gritaram enquanto caíam, olhando para sua mãe. Eu olhei também, não percebendo até que fosse tarde demais que uma flecha me acertara.

"Olhe aqui, Garça!" Ela gritou para mim enquanto olhava aos intrigados e ensangüentados corpos de seus filhos. "Olhe aqui!"

"Seus filhos..." Comecei, mas ela me interrompeu com uma gargalhada tão fria quanto uma espada.

"Posso ter outros." Vi o sorriso dela crescer lentamente em seus lábios. "De fato, eu já tenho."

Enquanto ela continuava, senti minha pele se arrepiar.

"E quando ele estiver crescido o bastante, direi a ele sobre seu pai, seu pai de fraca vontade e tolo. Ele crescerá de menino para homem, e rechearei seu crescimento com ódio e desejo. Seu ódio será por você, casado com o desejo de ver seu sangue cair em sua terra natal."

Me senti assentir lentamente quando a realização veio sobre mim.

"A última coisa que verá será os olhos do seu filho enquanto ele corta seu velho e decrépito corpo em dois e os muros de sua terra natal queimarão e cairão sobre você. Esta é minha vingança, Kukojin. Uma vingança que lhe assombrará até que seu filho o abrace... Com sangue e aço."

Enquanto ela se retirava para trás do muro, ouvi meu exército gritando por minha atenção. Me virei, a visão dela rindo de minha loucura possuindo cada pensamento meu.

Mas então, vi minhas tropas, cercadas por dois poderosos exércitos do Escorpião que nos superavam em ao menos dois para um, então soube que só havia um recurso.

E assim, com esta carta, lhe digo que só posso achar paz na ponta da espada de meu pai. Não há outro meio de apagar minha vergonha. Estou incerto se mesmo este ato bastará.

Descobrirei a verdade em breve. Muito mais brevemente do que jamais suspeitei.

Do Famoso Romance de Kakita Ryoku, "Inverno"

Fui eu quem fiz a pergunta, e hoje desejo não tê-la feito. Tinha minha consciência sobre mim, teria compreendido as conseqüências de minhas ações, mas o *sakê* em meu ventre fez meus pensamentos inconstantes, e — devo admitir — estar cercada pelos mais poderosos homens de Rokugan não ajudava nesta situação.

"Então," perguntei. "Qual é a mais importante virtude que um samurai pode possuir?"

Claro, todos se viraram para prestar atenção quando me referi à sala. O primeiro a responder foi Hida Junuro, o daimyo do Caranguejo. Seus grandes braços sempre faziam minha cabeça nadar.

"Força!" Ele gritou. "Pois um homem fraco não é um homem afinal."

Muitos na sala assentiram calmamente, mas Akodo Kyuinjin foi o próximo.

"Coragem, ele disse calmamente. "Pois mesmo se um homem é forte, se ele for um covarde, sua força para nada servirá além de voar."

Muitos mais assentiram à sabedoria do Akodo, mas quando o Unicórnio falou, não houve nada além de silêncio.

"Desenvoltura, eu creio," disse o jovem Shinjo Yuni. "Força e coragem são boas e fazem bem, mas se um homem não pode pensar, ele não pode fazer uso de qualquer uma dessas virtudes."

E então de repente, uma calma voz falou da multidão. Quase não a ouvi de tão suave que disse, "Lealdade." Todos se viraram para ver Bayushi Ujiro de pé no canto, pegando dos frescos *sashimis* na mesa. "Pois se um homem não é leal, todas essas virtudes servem ao inimigo."

Houve um momento de tensão que encheu a sala, enquanto cada um dos daimyos, um a um, assentiram em aceitação. O último a concordar — claro — foi o Caranguejo.

"Bah!" Ele disse através de sua grande barba. "O que um Escorpião sabe de lealdade?"

A risada foi um pouco mais alta do que eu estava habituada, mas me lembro de minha ama me ensinando que traz muita má sorte rir de um Escorpião.

Ujiro sorriu sob sua máscara — uma bela máscara ondulada de fumaça e fogo que revelavam apenas seus olhos e seus lábios — e caminhou para encarar o Caranguejo. "Gostaria de pôr esta queixa à prova?"

Devo dizer que Hida Junuro fez Ujiro parecer um pouco pequeno, mas o Escorpião não recuou.

O Caranguejo olhou para o Escorpião e disse, "Um simples Caranguejo vale mil Escorpiões em qualquer dia."

Ujiro assentiu. "Talvez nas Terras Sombrias." Ele se virou e deu três passos, então se virou ao Caranguejo de novo. "Mas não aqui. Aqui é nossa amavelmente receptiva corte de inverno." Ele disparou um daqueles brilhantes sorrisos para mim, e corei com o pensamento do que estaria por debaixo daquela máscara.

"Muito bem, vamos testar nossos samurais, então?" Ujiro andou pela sala, seus mantos escarlates dançando sobre ele como a fumaça ardente de sua máscara. "Quem quer testar seus samurais contra os meus?"

"Qual será o teste?" Perguntou Shinjo Yuni.

"Lealdade, é claro," respondeu Ujiro. "Não é essa a mais valiosa das virtudes?" Ujiro direcionou a pergunta para Akodo Kyuinjin. Um sábio movimento, pois ele já sabia a resposta do Leão.

"A lealdade de um Leão é incondicional."

"Assim ouvi dizer," disse Ujiro, sua voz salpicada por um leve sarcasmo. "Mas vocês querem colocá-los no teste?"

"Eu vou," disse o Caranguejo.

"Assim como eu," disse o Unicórnio.

Mas o Leão olhou Ujiro com curiosidade, suspeitando (suponho) de que algo estava faltando.

"Não hesite muito, Akodo-san. Lady Ryoko está olhando, afinal." Ele se virou para mim então, seu diabólico sorriso brilhando à luz das velas. "E você estará escrevendo tudo isso em seu diário, não estará, Madame?"

Eu sorri. "Com certeza estarei."

Ele passou por mim, e então, retornando ao outro daimyo. "Vocês ouviram, meus amigos. Todos sabemos que a boa Lady estará publicando seu diário na primavera. Não queremos o resto de Rokugan nos vendo como tolos..." Ele pausou perante Akodo Kyuinjin. "... Não é?"

"Meus samurais não têm nada a provar," disse Kyuinjin.

Ujiro curvou-se a Kyuinjin. "Muito bem. Ouvi que um Leão vive por suas ações... E não por suas palavras."

Kyuinjin assentiu. "*Hai*."

"Muito bem. Vamos ver se as ações de seus *yojimbos* vivem por suas palavras."

O Leão hesitou e, por um momento, pensei ter visto sua mão indo em direção à sua wakizashi. Então, ele se curvou levemente e disse rapidamente, "Muito bem."

"Excelente!" Ujiro rapidamente levou os outros cortesãos para o outro lado da sala e alinhou os daimyos contra a parede de frente à porta. "Então aqui está nosso desafio. Chamaremos nossos yojimbos para a sala. Então, lhes daremos um comando."

"Que comando será?" Perguntei, deliciada em ver tal jogo em minha corte.

Ujiro sorriu. "Demonstrarei com meu próprio yojimbo, Shunsen. Então, cada um de vocês fará o mesmo. O yojimbo que hesitar ou questionar o comando de seu senhor será desqualificado. Estamos de acordo?"

Os outros daimyos assentiram, mas Kyuinjin assentiu por último.

"Muito bem. Que o jogo comece!" Ele se virou para mim. "Minha lady," ele disse numa delicada e doce voz, "faria a gentileza de chamar Shunsen à sala?"

Assenti e caminhei à porta do cômodo. Do lado de fora, os yojimbos de cada um dos daimyos se ajoelhavam sobre almofadas e comiam arroz.

"Shunsen," eu disse, e o Escorpião abaixou seu arroz, correu aos meus pés e se curvou até embaixo. "Seu senhor requisita sua presença."

Shunsen curvou-se rapidamente para mim e correu à sala se ajoelhando aos pés de seu daimyo.

O tempo entre o momento que Shunsen caiu de joelhos ao momento que Ujiro deu o comando foi de apenas uma respiração, mas neste simples sopro, uma lenta realização veio a mim. Olhei para os outros daimyos e vi puro contentamento nos olhos deles. Senti meu coração correndo com a excitação do jogo. Senti o frio ar de inverno em meu nariz e contra meus dentes. Então, olhei para Ujiro.

O Escorpião não estava olhando para seu yojimbo. Seus olhos estavam fixos em mim. Vi aqueles olhos, e de repente, pude ouvir sua voz como se estivesse do meu lado.

Lembre-se disso, minha Lady. Lembre-se disso.

De repente percebi o que estava prestes a acontecer.

Foi como um pesadelo. Minha voz se prendeu em minha garganta e mundo se desacelerou. Não podia me mover. Tudo que podia fazer era assistir Ujiro dar seu comando enquanto seus olhos ficaram fixos aos meus.

"Shunsen," ele disse.

"Meu senhor?"

"Mate-me."

O Escorpião não pausou. "Sim, meu senhor."

Sua katana saiu de sua *saya* e atravessou Ujiro antes que pudesse sequer pensar em se mover. O corpo do Escorpião caiu no chão, seu sangue espirrou sobre os outros daimyos. Então, novamente sem pausa, Shunsen caiu de joelhos, jogou sua katana no chão com força, puxou sua wakizashi e caiu sobre ela.

Momentos depois que o yojimbo parou de agonizar, os gritos começaram.

Os outros daimyos ficaram parados, seus olhos no cadáver do Escorpião que ainda sangrava.

E então meu raciocínio voltou para mim, e só podia pensar em duas coisas.

A primeira era a voz de Ujiro, me dizendo para me lembrar.

E a segunda era que foi a minha pergunta que foi a causa de sua morte.

Do Livro de Bayushi Namaru, "Promessa de Bayushi"

Nas sombras, Bayushi estava perfeitamente plácido e sentado. Em suas mãos estava a carta escrita com apressada caligrafia, pedindo sua audiência e discrição. Seu irmão estava sentado diante dele, seus olhos cheios com a luz da ânsia.

Bayushi olhou para a carta de novo, lendo as palavras dela. Então, ele olhou para seu irmão, seus lábios se partindo apenas num momento.

"O que você me pede," disse Bayushi, sua voz um sussurro nas trevas, "é para sacrificar meu nome e os nomes de todos aqueles que me seguem."

Ele se levantou, caminhou pela pequena sala, sua cabeça pendendo com o peso da decisão.

"Não há outro que possa fazer o que te peço, meu irmão."

Bayushi olhou para seu irmão enquanto ele falava. Ele continuou.

"Não posso pedir a Akodo. Ele não tem a coragem. Não posso pedir a Doji. Ela é muito refinada. Não posso pedir a Hida. Ele está obcecado por sua muralha. Não posso pedir a Shiba. Sua mente não é tão prática. Shinjo se foi para as montanhas, mas ainda assim, o coração dela é muito meigo para tal trabalho."

"E quanto a Togashi?" Perguntou Bayushi.

O Imperador hesitou. "Não. Porque... Porque não confio nele."

Bayushi assentiu. "Nem eu."

O silêncio caiu ente os dois irmãos e Bayushi se ajoelhou nas sombras de novo.

"Você é o único, Bayushi." O Imperador se ajoelhou para frente. "O único em quem confio para fazer tal trabalho. Tão vil, contemplativo trabalho."

Bayushi assentiu. "Compreendo." Ele se levantou e caminhou até seu irmão.

"Eu aceito." Ele entregou a carta a seu irmão, mas a jogou para ele ao fazê-lo.

"Serei o seu vilão, Hantei." Ele pausou. "Mas se você me trair..." Ele pausou novamente. "Nunca nos enfrentamos no torneio, irmão..." Começou Bayushi.

Hantei terminou. "E rezo para nunca nos encontremos."

Aula de Natação

A pequena história do sapo e do escorpião fala muito sobre a filosofia do Clã Escorpião.

A primeira lição envolve a narração da história de Shinsei. Bayushi assume que já sabe o final, mas o final surpreendente de Shinsei apresenta o poder de confundir um oponente com sua própria certeza.

A segunda lição vem com o ataque que Bayushi recebe. Novamente, uma outra lição — talvez a mais dolorosa — sobre certeza. Shinsei olhou nos olhos de Bayushi e viu que ele aprendeu um dos maiores segredos da história, mas ainda há mais para aprender. E de fato, a lição de Shinsei poderia ser sumarizada com uma simples sentença que pode ser encontrada na edição da Fênix do *Tao de Shinsei*: "Quando você está certo de que aprendeu tudo que há para ser aprendido, você falhou."

A terceira lição é sobre a consideração de Shinsei sobre mentirosos e a máscara de Bayushi. "Sua face me disse uma coisa e seus olhos me disseram outra," é uma das mais importantes lições na história. Bayushi usa a máscara para esconder sua face, assim, só seus olhos estão visíveis. Como se diz "Os olhos de um homem são as janelas de sua alma." Isto é — indubitavelmente — um raciocínio Escorpião. Uma das primeiras lições que bushis Escorpião aprendem é como mentir com seus olhos.

A última lição é a falha intencional no torneio. Ao não derrotar seu irmão Shiba, ele estabeleceu expectativas para seu irmão, e talvez, seus outros irmãos e irmãs também. Ele estabeleceu uma impressão de fraqueza. Os astutos truques de Bayushi foram o bastante para derrotar Shinjo, mas não Shiba.

Os Filhos de Bayushi

De todos os clãs de Rokugan, o mais vilanizado é o Escorpião. Quase toda canção e história encenam o Escorpião como vilão. Eles são retratados como mentirosos, assassinos e covardes. Todo samurai em Rokugan sabe a verdade: um Escorpião nunca enfrenta o olhar de um homem honesto sem piscar.

Nada poderia estar mais longe da verdade.

O conto do nascimento do Clã Escorpião foi contado sete vezes na história de Rokugan, mas a narrativa mais perturbadora está no livro de Bayushi Namaru, *Promessa de Bayushi*. Nele, ela dá uma perspectiva "não tradicional" no acordo de Bayushi para servir como mestre de espionagem de Hantei.

Daimyos do Escorpião derivam sua ancestralidade de Bayushi, Filho do Sol e da Lua, e irmão de Hantei, o primeiro Imperador de Rokugan. Outros membros do clã derivam sua linhagem de Shosuro, Soshi e Yogo, os três mortais que escolheram seguir Bayushi às colinas no centro de Rokugan.

A família Yogo cumpre a obrigação do Escorpião de esconder e proteger as doze escrituras negras que foram a ruína de Fu Leng. A família Soshi é formada de mestres de um tipo único de feitiçaria chamada "Shinobi", enquanto os Shosuro servem como infiltradores e assassinos, calmamente removendo ameaças ao clã e seus aliados. Por fim, os Bayushi servem como a "face" do Escorpião. Eles mantêm a reputação que o Escorpião lutou dificilmente por muito tempo para desenvolver, de ardilosa, mentirosa e indigna escória. Isto também é muito perigoso. Especialmente quando há um samurai se escondendo sobre esta falsa vilania.

E, coletivamente, eles continuam a ajudar a perpetuar a maior falsidade da história de Rokugan.

Os Ninjas

Por mil anos, histórias de ninjas foram tecidas na tapeçaria folclórica de Rokugan. Detestados como superstições camponesas pela maioria dos samurais, outros suspeitam que possa haver alguma verdade nos contos agrestes de espiões trajados de sombras que podem desaparecer à vista, escalar altas paredes e matar sem fazer som. Todos sabem que os ninjas começaram como Escorpiões, mas muitos especulam que os ninjas cresceram além da habilidade do Escorpião de controlá-los.

Nem todas as histórias de ninjas são verdadeiras, mas também nem todas são falsas. A verdade é mais profunda e mais lúcida que qualquer um suspeita.

O Sapo e o Escorpião — Uma História Contada por Bayushi Guwahime

Esta é uma velha história; uma das mais antigas, de fato. É a primeira história que aprendi, e lhes contarei agora.

Dizem que quando os Filhos do Sol e da Lua organizaram um grande torneio para ver quem governaria, Bayushi ficou e observou seus irmãos e irmãs lutarem, e viu Shinsei se aproximar dele.

Bayushi disse, "Pequeno mestre, tenho uma pergunta para você."

Shinsei nada disse, concentrado no torneio.

Bayushi continuou. "Espero vencer o torneio, mas não sei se minha estratégia me levará até lá."

“Há mais de um meio de se vencer o torneio,” disse Shinsei.

Bayushi se sentou próximo a Shinsei e disse, “Diga-me.”

Shinsei assentiu e começou.

“Havia um pequeno sapo que vivia à beira do rio. Um dia um escorpião passou por ali e pediu para o pequeno sapo que o carregasse pelo rio.”

Bayushi sorriu. “Conheço a história, pequeno mestre.”

Shinsei franziu-se. “Tem certeza?” Ele esperou um momento, ainda olhando o torneio. Bayushi ficou em silêncio e esperou que ele continuasse.

“O escorpião disse ao sapo, ‘Carregue-me pelo rio.’” O sapo disse, ‘Não. Pois se o fizer, você me picará.’ O escorpião disse, ‘Não irei, pois se o fizer, nos afogaremos.’”

Bayushi assentiu impacientemente. “Sim, sim. Já ouvi a história.”

Shinsei franziu-se de novo. “Tem certeza?” Ele esperou um momento, ainda observando o torneio. Bayushi ficou em silêncio de novo e esperou que ele continuasse.

“O sapo viu sabedoria nas palavras do escorpião, e então deixou ele montar em suas costas e começou a nadar pelo rio. Na metade do caminho, ele sentiu uma ferroada dolorosa em suas costas...”

“Sim, sim! Conheço esta história!” Exclamou Bayushi.

Finalmente, Shinsei se virou do torneio e olhou nos olhos de Bayushi.

Bayushi ficou em silêncio. “Me desculpe, pequeno mestre. Por favor, continue.”

Shinsei voltou seus olhos ao torneio. “O sapo sentiu o veneno do escorpião fluir em seu coração, e enquanto a morte chegava a ele, os dois começaram a se afundar na água fria.” Shinsei pausou por um momento, mas Bayushi continuou quieto. “Antes que seu nariz afundasse nas águas, o sapo disse, ‘Escorpião, agora nós dois nos afogaremos!’ Mas o escorpião sorriu...” Shinsei pausou e se virou para Bayushi, “... E ele disse, ‘mas pequeno sapo, eu posso nadar.”

Bayushi se sentou próximo a Shinsei, sua face mostrando sua surpresa paralisada. Então, lentamente, ele começou a sorrir. “Compreendo, pequeno mestre.”

Shinsei repentinamente se virou e deu um golpe rápido de sua bengala contra a boca de Bayushi. Seus lábios quebraram e o sangue espirrou. Bayushi se pôs de pé e pôs suas mãos em sua face.

“Por que fez isso?” Ele disse por lábios fendidos.

“Dor é a única recompensa de um mentiroso. Sua face me disse uma coisa e seus olhos, outra. Tinha que recompensar um dos dois, então escolhi recompensar sua face mentirosa.”

Bayushi ficou em silêncio e seu sangue gotejou na terra.

E lentamente — e dolorosamente — ele sorriu. Ele arrancou um pedaço de pano de seu manto, o amarrou na face, e caminhou ao torneio... E perdeu de propósito.

Então, voltou a Shinsei e se curvou até embaixo ao pequeno mestre.

Shinsei assentiu. “Agora você sabe como nadar.”

Capítulo Dois: História do Escorpião

Apesar da história do Clã Escorpião começar com a queda de Bayushi, não é até seu (des)glorioso encontro com Hantei que a história começa. Quando Bayushi concordou em ser o mestre de espionagem do Imperador, ele assumiu um papel que estigmatizaria a ele e sua família para sempre. Além disso, ele viu o ponto de vista de seu irmão: nenhum de seus outros irmãos era capaz desse papel, e era um dever necessário.

Assim, Bayushi se tornou o nome mais odiado em Rokugan. Mas outros nomes ganharam infâmia similar. Um a um, Shosuro, Soshi e Yogo se tornaram eternamente associados com Bayushi, assim, ganhando suas eternas difamações. As histórias dos encontros de Bayushi com cada um realmente quantifica seus personagens, forrando o palco por tanto suas origens e evoluções por mil anos de paz.

Estudar a história do Escorpião não é uma tarefa fácil. Pode-se dizer que a história conhecida do Clã Escorpião é considerada o equivalente rokugani de "lenda urbana". As únicas histórias que os fabulosos historiadores do Clã Leão aceitam é a história que ocorreu em público. Contos agrícolas de ninjas, venenos, magia das sombras e conspirações estão no âmago da história do Escorpião, e geralmente tidas como superstições camponesas.

É justamente isso que o Escorpião quer.

Diferente do Dragão, o Escorpião faz muitos esforços para se definirem, e fazem cada esforço reforçarem suas cuidadosamente criadas imagens. Essa imagem, porém, tem pouco haver com a verdade.

Para achar a verdadeira natureza do Escorpião, devemos primeiro fazer uma jornada ao passado e seguir os eventos que os formaram.

Filha de Bayushi

O nome "Shosuro" é obviamente um pseudônimo. É uma derivação de "shosuru" que significa "nome". Nas histórias do Escorpião, Bayushi sempre chama a Trovão do Escorpião de "Shosuko", um apelido que os pais dão às filhas primogênitas, e "Soshisa", que significa "fundadora."

Quase nada se sabe da "Filha de Bayushi", incluindo o gênero de Shosuro. Assume-se que Shosuro seja uma mulher, mas retratos de palcos e arte pintam a enigmática Trovão sem sinais de gênero. Para fins de clareza, este livro se referirá a Shosuro no feminino, mas não há evidência que prove que o apelido de "Filha de Bayushi" esteja correto.

Shosuro

Cavalgando por Rokugan com sua espada e armadura, Bayushi procurava por aliados em sua tarefa apontada. Ele passava pelo continente, parando em cidades e vilas, procurando por aqueles dignos de se juntarem à sua busca.

Numa cidade, ele foi visto por um garoto de olhos brilhantes, de pé ao lado da estrada. Nas mãos e bolsos estavam artimanhas e truques de mágica. Ele correu até o samurai montado, chamando-o assim que passou. "Samurai!" Ele gritou. "Samurai, leve-me com você!"

O entusiasmo do garoto o fez sorrir. "Mas você nem mesmo sabe aonde estou indo," respondeu Bayushi.

"Não importa! Leve-me com você! Quero ser um samurai!"

Bayushi sorriu, mas mexeu a cabeça. "Não tenho tempo para esta besteira, garotinho. Por que não me diz onde posso achar um lugar para repousar esta noite?"

Os olhos do garoto se apagaram. "Sim," ele disse, sua voz traindo seu desapontamento. "Há uma casa de chá na cidade. Você pode ficar lá."

Bayushi atirou algumas moedas ao menino e rumou à cidade. O garoto olhou para as moedas e correu atrás do samurai, deixando o ouro na poeira ao lado da estrada.

Quando Bayushi chegou à casa de chá, ele se banhou, comeu e se preparou para uma noite confortáve. A *okasan* o arrumou uma bela geisha para passar a noite "talentosa em todos os aspectos". Quando ela fechou o painel da porta, Bayushi viu que a beleza dela poderia inspirar poesia. Ela curvou-se e se sentou em volta dele. Eles passaram a noite em conversas e canções, e pela primeira vez em anos, Bayushi se permitiu sentir-se à vontade.

Quando a hora correu e a geisha apagou as luzes, Bayushi pôs de lado sua tanto e se preparou para uma longa noite de entretenimento. Mas antes que pudesse se mover, um repentino e doloroso peso caiu em sua cabeça. Alguém puxou sua cabeça pelo cabelo e havia um joelho em suas costas. O frio aço de sua própria tanto estava em sua garganta e ele ouviu uma familiar voz macia em seu ouvido: "Você estava procurando por homens de astúcia?"

Bayushi sentiu seus lábios se curvarem num sorriso. "Você é o garoto da estrada, não é? Este é um disfarce brilhante."

A geisha riu. "Quem disse que estou usando um disfarce?"

Na manhã seguinte, Bayushi saiu do vilarejo, com "Shosuro" ao seu lado.

O Traidor

As sombras da sala estavam intensas e grandes pelo pôr do sol. O shugenja da Fênix se ajoelhou ao lado de sua wakizashi e suspirou. Sua cabeça se afrouxava para baixo e sua respiração era pesada. Seus olhos estavam vermelhos das lágrimas do dia, mas sua lamúria não abalava sua resolução.

Calmamente, o Fênix colocou uma folha de papel em mãos, as últimas palavras que escreveria. Então, ele pegou

a wakizashi, a libertou de sua saya e colocou sua ponta contra sua...

"Espere," disse uma voz atrás dele.

O shugenja se virou, fogo queimando em sua alma. "Quem ousa...?"

Uma figura saiu das sombras, uma figura que o shugenja conhecia bem. "Sou eu," ele disse. "O que tudo ousa."

"Bayushi." Ele falou o nome por entre dentes cerrados.

O Escorpião assentiu. "É. Ouvi de seu... Dilema. Tenho uma solução menos dolorosa."

De repente, o ódio do shugenja sumiu, e a esperança tomou o seu lugar. "Você sabe como remover a maldição?"

Bayushi mexeu a cabeça. "Não. Este conhecimento não está ao meu alcance."

O shugenja repentinamente percebeu que estava de pé. Seu queixo caiu ao peito de novo, e a força de suas pernas o deixou. Ele sentiu o chão tremer.

"Amaldiçoado!" Ele gritou, como se a lua pudesse ouvi-lo. "Amaldiçoado para sempre!"

"A trair a quem você mais ama," concluiu Bayushi.

O shugenja assentiu. Ele soluçou por um tempo, então seu punho se fechou em torno da espada diante dele. "Se apenas..."

"Se apenas?"

"Se apenas eu pudesse fazê-los..."

"Fazê-los pagar?"

O shugenja olhou para ele. Bayushi podia ver o ódio nos olhos do homem, mesmo por entre as trevas. "Sim. Fazê-los pagar. Todos eles."

O Escorpião deu um passo à frente. "Nós podemos. Juntos, os faremos pagar."

O shugenja mexeu a cabeça. "Não. Não há como. Mesmo com todo o meu conhecimento, a maldição não pode ser quebrada. Estou condenado a trair aqueles que amo."

Bayushi se ajoelhou próximo a ele e pôs a mão em seu ombro. Havia um sorriso em sua face e gozo em seus olhos.

"Mas, Yogo, você não me ama."

— De "Traidor", por Yogo Anaido.

Durante a guerra contra seu irmão negro, os Filhos do Sol e da Lua ganharam muitos seguidores mortais. Um daqueles que se juntaria a Bayushi era um homem chamado Yogo. Porém, Bayushi não era o primeiro *kami* que Yogo seguira.

No começo da guerra, Yogo era seguidor de Shiba, e usava o *mon* da Fênix em seu peito. Ela era um shugenja astuto, e de grande uso para a Fênix. Porém, depois de uma particularmente brilhante vitória, Yogo foi amaldiçoado por um *maho-tsukai*. A Fênix detectou as magias negras infectando o chi de Yogo, mas apesar de seus melhores esforços, seu limitado conhecimento de maho não era o suficiente para remover a maldição. Porém, foram capazes de identificá-la. Yogo estava destinado a — no momento mais crucial de sua vida — trair aqueles que mais ama. Os shugenjas da Fênix também determinaram que o feitiço passaria adiante ao sangue de seus filhos, e aos filhos de seus filhos e todos os outros que usassem o seu nome.

Onde a Fênix viu tragédia, Bayushi viu oportunidade.

Ele se aproximou do shugenja amaldiçoado com esperança que ele pudesse deter a mão de Yogo. Levou várias horas para que o convencesse, mas por fim, o shugenja concordou. Ele se juntaria a Bayushi se isso significasse que ele ganharia sua vingança contra o deus negro. Bayushi prometeu que honraria o pedido do shugenja.

Pouco sabia Bayushi do quão proféticas pequenas mentiras podem ser.

Bayushi Guwahime

A filha mais jovem de Shosuro Indeme, Guwahime era uma garota muito comum. Seu pai lamentava que nunca seria capaz de casar sua filha, que ela estava condenada a passar a vida como ama. Ele tentou casá-la com cada um dos Clãs, mas vez após vez ela retornava para casa sem promessas.

Finalmente, ela foi sem a permissão de seu pai o filho mais velho do daimyo Bayushi. Na manhã seguinte, Ideme recebeu a notícia de que o herdeiro do trono Escorpião se casaria com ela naquela noite. Seu pai descobriu pela dama de Guwahime que o herdeiro a perguntou de que uso ela seria. Ela passou a noite contando-o o que ela aprendeu de cada dos clãs e como enganá-los.

Ela tinha o afeto para educar crianças, e passou várias horas na corte, contando-lhes histórias. Seus mais famosos contos são conhecidos como Fábulas de Guwahime, e foram publicados pelo seu filho após sua morte.

Você achará suas mais famosas histórias espalhadas pelas caixas deste livro.

O Trovão de Bayushi

As Crianças estavam em absoluto silêncio, iniciado pelo anúncio de Shinsei. Um a um, eles assentiam ao pequeno mestre. Finalmente, seus olhos caíram sobre Bayushi, e o Escorpião mexeu sua cabeça.

"Não," ele disse.

Shinsei se aproximou. "Não há outro meio," ele disse.

As mãos de Bayushi se fecharam, seus olhos ardiam com uma raiva interna. A um passo de distância dos dois, os dedos de Akodo corriam sobre sua katana. Os de Hida fizeram o mesmo.

Bayushi olhou para Hantei, seus olhos imploravam. "Perdi filhos o suficiente."

Doji caminhou para frente. "Todos nós perdemos filhos, meu irmão. Você não está sozinho em sua dor."

Bayushi se virou para encará-la e ao homem do lado dela com a mão sobre sua katana. Bayushi assentiu para ele. "Você enviará seu marido então, irmã Doji?" Ele se virou para Akodo. "E quem você enviará? Talvez a bela

Matsu deva ser enviada para encontrar nosso irmão, não é?"

Os olhos de Akodo nunca pestanejaram. "Se isso for salvar o Império... Ela irá sem questionar."

Bayushi se virou novamente para Shinsei, seu corpo tremendo com raiva. "Não. Deve haver outro meio!"

O pequeno mestre mexeu a cabeça. "Não. Não há outro meio."

Bayushi ficou em silêncio no meio de seus irmãos e irmãs. Seus olhos fixos nele. Alguns estavam impressionados. Alguns estavam confusos. Dois estavam cheios de ódio.

— de "Dia do Trovão", por Kakita Uniko.

O Mon Bayushi

O *mon* da família Bayushi é um Escorpião cercado por água. Normalmente é acompanhado com os *kanjis* "Eu posso nadar."

Dizem que o Dia do Trovão foi a última lição de Shinsei às Crianças do Sol e da Lua, uma lição de humildade e perda. Talvez ninguém estivesse mais ciente disso que Bayushi.

A recusa de Bayushi de enviar um dos seus é uma das maiores histórias da lenda de Rokugan. Incontáveis peças e livros foram escritos sobre o incidente. Pode-se dizer que este ato de "tragédia" foi o começo da vilanização do Clã Escorpião.

Especulações à cerca da recusa de Bayushi tiveram um ano para se desenvolverem. Muitos estudiosos acreditam que tem haver com números. Enquanto os irmãos e irmãs de Bayushi reuniam centenas de seguidores, os seguidores do Escorpião eram poucos e esparsos. Durante a guerra, os Escorpiões eram responsáveis por explorar e espionar o território inimigo, e apesar de serem astutos e rápidos, muitos caíram aos exércitos de Fu Leng. A objeção de Bayushi não era por ter perdido muitos seguidores, mas que ele já não tinha mais nenhum para perder.

Há até mesmo a especulação de que o kami não confiasse em Shinsei, um sentimento que existe em vários Escorpiões até o dia de hoje. Os mais venenosos ataques ao Tao de Shinsei vêem de estudantes do Escorpião que duvidam de sua autenticidade. Como o estudante do Escorpião Soshi Muyoko escreveu: "Se Shinsei realmente tivesse escrito tudo o que está no Tao, ele ainda o estaria dizendo."

Mas ainda mais significante que a recusa de Bayushi é o que ocorreu quando Shinsei saiu com seus Trovões. Na manhã seguinte, apesar de suas objeções, Shosuro foi com Shinsei encontrar-se com Fu Leng. Ela era a única Trovão a ir sem a permissão do progenitor de seu Clã.

Shosuro foi também a única que retornou.

A Sombra Escondida

As portas se abriram enquanto uma dúzia de guardas estava pronta para proteger o Imperador. De pé, na porta, uma cinzenta fumaça fluía de sua pele. Shosuro tremia, um saco preto sobre seu ombro.

Sua máscara estava rasgada, mas ainda assim, um pouco de sua face estava visível. Seus olhos procuraram pela corte, e seus lábios sussurraram um simples nome: "Bayushi."

Ele caminhou para frente, seu andar hesitante. Seus lábios tremiam. Quando ele a viu de pé ali, cercada por guardas aterrorizados, ele correu para ela, lançando as mãos que o bloqueavam.

Ela caiu aos seus joelhos quando o viu, um sorriso exausto se achou em seus lábios.

"Não a toque!" Gritou Shiba. "A mácula!"

Bayushi não hesitou. Ele tomou a Trovão moribunda em seus braços e a aproximou. Eles sussurraram por um momento, o drama do momento tirando suas palavras. Então, assim que a corte se aproximava, a conversa deles pôde ser ouvida.

"Não importa, pequenina," disse Bayushi para ela. "Não importa mais."

A Trovão mexeu sua cabeça. "Eu voltei... Eu voltei porque precisava lhe dizer..."

Ele a calou, mas ela continuou. "Preciso lhe dizer..." Ela sussurrou de novo, suas palavras tão macias que foram perdidas para todos exceto o homem que a segurava.

Bayushi assentiu. "Eu entendo. E te perdôo."

Shosuro sorriu uma última vez. Então a luz deixou seus olhos e seu corpo caiu em seus braços, inerte e imóvel.

O silêncio preencheu o saguão. Os únicos sons que nos alcançavam era o suave e rítmico som da respiração de Bayushi. Ninguém se movia.

Então, finalmente, Bayushi se levantou, seus olhos repousando sobre o corpo quebrado no chão. Ele falou, seus olhos nunca mudando.

"O corpo deve ser abençoado. E então queimado."

Bayushi parou, recuperando seu fôlego. Então, ele continuou. "O saco," ele disse. "O saco contém o método que usaram que para prender nosso irmão. Ela prometeu a Shinsei que os traria de volta para nós."

Hantei assentiu. "Então ela teve sucesso."

"Eles devem ser guardados," disse Bayushi. "O dever pertence a mim."

Hantei assentiu novamente. "Não tenho argumentos quanto a isso."

Bayushi se virou de volta ao saco. Ele o pegou em suas mãos e se virou aos seus seguidores. "Venham, minhas crianças," ele disse. "Temos muito o que fazer."

— De "Dia do Trovão" por Kakita Uniko.

A máscara e roupas de Shosuro foram cremadas, e um jovem shugenja ficou ao lado de Bayushi e acendeu a pira. Então, Bayushi e o shugenja caminharam juntos à montanha mais alta de Rokugan para terem uma alta visão do resto do Império. Juntos, eles construíram uma fortaleza secreta guardada por feitiçaria e sombra. O shugenja tomou o lugar de Shosuro ao lado de Bayushi. Ele era o conselheiro de Bayushi e seu mais próximo confidente.

Ele disse que seu nome era Soshi.

Todos na corte do Imperador testemunharam a morte da filha de Bayushi. Shosuro, a maior atriz que já viveu, se foi para sempre.

Ou assim eles acreditavam.

Bayushi carregou Shosuro para ser queimada e enterrada, mas esta cerimônia nunca ocorreu. Pois Shosuro havia feito seu maior truque em toda Rokugan; ela convenceu o Império inteiro que ela estava morta. Ela aplicou um truque maior que o de seu senhor Bayushi, pois agora, ela não era nada mais que uma memória, um sussurro, uma sombra escondida.

Com Shosuro morta e acabada, Soshi e Bayushi começaram a criar uma rede de espiões e informantes que começariam a guarda dos segredos de Rokugan.

Juntos com um de seus mais admiráveis estudantes, Soshi desenvolveu um novo estilo de magia. Ele o chamou de "Shinobi", e envolvia sentir, invocar e comunicar-se com as sombras. Depois de posteriores experimentos, Soshi era capaz de misturar os espiões de Bayushi com as sombras, literalmente fazendo-os uma coisa só com elas. A arte dos Shinobi permaneceu um segredo do Clã Escorpião por mil anos; se o Caranguejo ou a Fênix a descobrissem, eles certamente a classificariam como *maho*.

Legado de Shosuro

Antes que Shosuro saísse com Shinsei e os outros Trovões, ela deixou para trás três estudantes que aprenderam os segredos de suas técnicas. Esses três tomaram o nome de sua sensei e continuaram a servir Bayushi em sua memória.

Desde então, a "família" Shosuro serviu à família Bayushi. Claro, é dito que o Shosuro mais velho — Kinjiko — era na verdade filho de Shosuro e Bayushi. Tais rumores nunca foram mais que um sussurro... E provavelmente se originaram dentro do próprio Escorpião.

As Doze Escrituras Negras

Quando a construção do castelo começou, Bayushi deu a Yogo uma grande caixa. "Dentro dela," ele disse, "você achará vingança."

Yogo abriu a caixa e achou as doze escrituras negras que Shosuro trouxera das Terras Sombrias.

"Está certo," disse Bayushi. "lhe dei a ruína de Fu Leng."

Yogo aceitou os manuscritos com as mãos trêmulas. Ele percebeu que segurava a mais poderosa magia que o mundo já vira. "Mas, por que eu?"

"Porque você está destinado a trair Shiba, não a mim. Por isso eu confio em você."

— De "Traidor", por Yogo Anaido.

Desde este dia, tem sido o dever da família Yogo guardar as escrituras negras. Por quase mil anos, muitos *tsukais* tentaram ter acesso ao conhecimento que continham, mas nenhum jamais as localizou.

Apenas um homem sabe a localização de todas as doze: o daimyo do Clã Escorpião. Elas continuam escondidas em locais separados, e cada um dos guardiões sabe apenas a localização de sua própria escritura.

O Ki-Rin e o Escorpião

Um dia, o Ki-Rin estava trotando pelo campo. Sua irmã, a Fênix o disse para tomar cuidado com o Escorpião, mas o Ki-Rin estava ocupado brincando e procurando por novas coisas que apenas ouviu parte do aviso de sua irmã.

Enquanto estava brincando, uma criatura escalou numa rocha para olhar. O Ki-Rin viu a criatura e disse, "Eu vi uma Flor, e uma Árvore, e vi um Cavalo, mas não vi você. Quem é você?"

A criatura disse, "Eu sou Verdade."

Ki-Rin sorriu. "Fico muito feliz em conhecê-la, amiga Verdade. Você viu o Escorpião? Minha irmã me disse para procurá-lo, mas não sei como ele é."

"Sim, conheço o Escorpião," disse Verdade.

"Você pode me dizer como ele se parece?"

"Sim. Na verdade, vamos procurar por ele agora. Se me colocar em suas costas, iremos muito mais rápido do que se andarmos."

"Boa idéia!" Disse o Ki-Rin. "Suba às minhas costas, e iremos."

Verdade escalou nas costas do Ki-Rin e juntos, foram procurar o Escorpião.

"Então," perguntou Ki-Rin. "Como o Escorpião se parece?"

"Ele tem duas garras afiadas," disse Verdade.

Ki-Rin olhou para as duas garras afiadas e disse, "Ah, entendo."

"E tem muitas pernas.

Ki-Rin olhou para as várias pernas de Verdade e disse, "Ah, entendo."

"E ele tem uma cauda que goteja veneno mortal."

Ki-Rin olhou para o rabo de Verdade e disse, "Por que, Verdade, ele se parece tanto com você?"

Verdade sorriu e disse, "Sim, ele parece."

Ki-Rin gargalhou. "Não foi bom ter te encontrado antes dele?"

O Escorpião assentiu. "Sim, foi."

E o Ki-Rin não tinha mais nada a dizer.

A Trupe de Atuação Shosuro

Enquanto Shosuro desenvolveu magia sombria, seus estudantes melhoraram e desenvolveram as perícias que sua sensei os havia deixado. Os Shosuro ensinaram aos seus estudantes os fundamentos da atuação: maquiagem (disfarce), voz (imitação), vestimenta (camuflagem), movimento (furtividade), interpretação (persuasão) e contra-regras (cordas, escaladas e ferramentas).

Enquanto estudavam as artes da enganação, um instrutor, Shosuro Furuyari, sentiu a necessidade de testar suas próprias teorias e técnicas. Ele levou seus estudantes às estradas do Imperador como uma trupe itinerante e apresentou-se para líderes de vilarejos e magistrados de baixa patente.

Assim que a reputação cresceu, o status de sua audiência também. Depois de poucos anos, ele estava se apresentando para as cabeças das mais prestigiosas famílias de Rokugan, entretendo-os com contos de comédia e tragédia sinistra. Durante suas visitas, ele sempre era recebido com hospitalidade... Uma oportunidade que Furuyari não deixaria passar.

E quando sua trupe estava dentro dos muros dos castelos Hiruma, Shiba e Daidoji, eles reuniam informações das famílias e suas defesas. Eles enganaram servos, memorizaram rotas de fuga e revelaram serventes que pareciam afoitos a quebrarem a fé da casa.

Por trinta e sete anos, Furuyari foi a mais valiosa ferramenta do Escorpião. Porém, sua saúde o comprometeu, e sua força falhou. Sua última performance foi perante o próprio Imperador. Ele morreu horas depois.

Mas apesar de sua morte, a trupe de Furuyari continuou em memória dele. Eles formaram uma escola, e a nomearam segundo seus atores viajantes. A Escola do Leque Marfim ainda existe e viaja por Rokugan, entretendo sua mais prestigiosa nobreza.

Eventos

Não há eventos significativos na história de Rokugan que tenha um profundo impacto na estrutura e deveres do Clã Escorpião. Claro, alguns desses eventos não têm registro de intervenção ou interferência do Escorpião, o que é atribuído à sua habilidade de cumprirem seu dever determinado.

Togashi

O samurai caiu de sono exatamente agora. Ela beijou sua testa suavemente, sem dizer nada. Então, ela pôs seu kimono sobre os ombros e se moveu silenciosamente pelo piso à fina parede que separava sua sala da sala em que Yokuni aceitou se encontrar com seu marido. O fino papel não silenciaria o som de suas palavras, apenas os obscureceria. Não importava. Ela estava acostumada a ouvir palavras obscurecidas.

Ela se ajoelhou próxima à parede, tão silenciosa quanto nunca foi.

"Eu sei a verdade," ela ouvir Shoju dizer.

"Mas não toda ela," respondeu Yokuni.

"Eu a quero."

"O que você quer?"

"Toda ela."

Ela ouviu Yokuni suspirar. "Muito bem. É como eu vi tomar forma. Você deseja ouvir o conto..."

"Conheço a história, Dragão." Ela ouviu o kimono de seu marido farfalhar com o movimento. Ele estava se inclinando para frente. "Quero saber o que virá dela."

Então, ela podia jurar ter ouvido o Dragão sorrir. "Eu sei o que você quer, Escorpião. Sempre soube. Sempre."

Ela ouviu Togashi rir então, e isso colocou um rio de gelo em sua espinha. Ela nunca havia ouvido tal riso antes. Ela só o ouviria mais uma vez, e seria apenas momentos antes de vê-lo morrer..."

A história é secreta, sabida por um total de cinco almas vivas. A primeira é o pai. A segunda é o filho. A terceira é o fantasma da mãe que vaga pelas montanhas. O quarto é o daimyo do Escorpião e a quinta é a sua esposa.

Ela começa duzentos anos antes do fim da Guerra contra o Obscuro, quando o daimyo do Escorpião da época enviou sua filha aos corredores dos Togashi para aprender seus segredos. Ela fez seu trabalho muito bem; aprendeu seu maior segredo. Mas por um preço...

A filha de Bayushi Oshiso, Kininoko era uma das mais talentosas alunas da escola Shosuro. Era dever dela penetrar os muros do castelo Togashi e trazer de volta tudo o que viu e aprendeu. Infelizmente, ela conseguiu, e seus esforços chamaram a atenção do daimyo do Dragão, Togashi Kuzejiro. Ela ganhou a confiança e o amor de Kuzejiro, e — incrivelmente — ele ganhou o dela. O resultado de seu amor trouxe uma criança ao mundo... E uma perigosa verdade para o depósito de segredos do Escorpião.

Kuninoko voltou ao seu pai, dizendo-o que estava grávida, e que deveria retornar às terras do Dragão. Oshiso exigiu saber o nome do pai, e ela concordou, dizendo que era o próprio Togashi, disfarçado por duzentos anos sob vários nomes. Então, ela deixou as terras de seu pai, para nunca aparecer de novo.

Desde este tempo, o Clã Escorpião fez de seu dever descobrir o destino do filho de Kuninoko. Só recentemente, um magistrado Escorpião finalmente confirmou o que eles suspeitaram por centenas de anos. Enquanto posando como um monge Shintao, ele conseguiu pôr os olhos numa criatura que era meio-homem e meio-dragão. A criatura, ele descobriu, sempre vinha ao monastério para meditar e desfrutar da companhia dos monges. Quando ele perguntou mais, descobriu que a criatura era sempre vista deixando o monastério na direção das terras do Dragão.

Pouco depois, Bayushi Shoju rumou para as terras do Dragão em pessoa para confrontar a entidade que é Togashi. Ele passou dias em longa e sussurrada conversação, e Bayushi Shoju aprendeu muito. Ele

aprendeu que todo daimyo do Escorpião antes dele veio a Togashi para aprender dos segredos que ele sabia.

"Lhe direi segredos," disse Togashi, "assim como os contei a todos os Escorpiões antes de você. Lembre-se disso, Escorpião. Os únicos segredos que você agora sabe são os segredos que lhe deixei saber."

Os Ninjas

A morte de Bayushi Aramoro é um dos mais recriados eventos em palcos e livros. É assunto de muito debate entre historiadores e estudiosos, especialmente aqueles interessados em descobrirem a "verdade" por trás do mito ninja.

A verdade por trás do mito ninja é muito mais elaborada que alguém pode supor. A morte de Aramoro convenceu o Escorpião que uma mentira complicada era necessária para manter a eficácia da rede de informações em um nível aceitável. Afinal, se todos de Rokugan descobrissem sobre a rede, então o que realmente poderiam conseguir?

Bayushi Hajioko, o daimyo do Clã, ponderou o problema e chegou a uma solução. Depois de consultar com os daimyos das famílias Shosuro, Soshi e Yogo, uma nova conspiração foi formulada: uma conspiração ilusória, separada do Escorpião, que chamaria a atenção para ela ao invés do mestre dos segredos.

Hajioki colocou Shosuro Nodage a cargo do projeto. Nodage era um dos mais célebres Shosuro da memória recente, e afoito pelo desafio. Sob suas ordens, a rede espalhou rumores de um grupo celular radical que se chamavam de "ninjas". Escorpiões começaram a sussurrar em tons não tão baixos sobre os assassinos sombrios, e a notícia se espalhou rapidamente.

De acordo com a mitologia, o fantasma de Aramoro veio a um grupo de seletos espiões do Escorpião, fazendo-os tirarem vantagem de sua morte. Os espiões seguiram as ordens de seu falecido mestre e falsificaram suas próprias mortes (em respeito a seu mestre caído). Então, eles usaram mágica proibida para transformarem seus corpos e almas na matéria das sombras.

Esses "guerreiros sombrios" buscaram vingança sobre todos aqueles aliados ao Campeão de Esmeralda e com a queda de seu senhor. Um a um, os samurais responsáveis pela morte de Bayushi Aramoro foram mortos por meios insalubres e cruéis. E ainda assim, nenhuma prova dos assassinos foi deixada para trás. Tal evidência apenas dá razão ao Clã Escorpião, que de fato havia uma conspiração independente de guerreiros sombrios procurando a vingança por seu senhor caído.

Assim que o mito estava firmemente sólido, espiões Shosuro de baixo escalão começaram a vestir roupas pretas e capuzes, incitando "visões de ninjas" por toda a Rokugan. Ninjas se tornaram mais que um mito; se tornaram uma conveniente distração para os supersticiosos. Enquanto os "ninjas" vestidos em preto saltassem sobre os telhados, tentando desesperadamente serem notados, um Shosuro mais discreto rastejaria pelas sombras completando as missões.

O mito ganhou força. Visões de ninjas ocorriam em todos os lugares — e eles nem sempre eram plantados pelo Escorpião. Afinal, as histórias de ninjas impulsionavam samurais invejosos e ambiciosos a atos vis, facilmente culpando as sombras perigosas. Acreditava-se que os ninjas não fossem nada mais que sombras, capazes de desaparecerem em plena vista, escalar paredes lisas e empregar *maho* nunca antes vista. E enquanto isso, espiões Shosuro continuavam suas missões enquanto o resto de Rokugan se preocupava com a ameaça ninja.

O Mon Shosuro

O mon da família Shosuro é um interminável emaranhado de ramos. É o eterno labirinto, o quebra-cabeça que pode nunca ser resolvido.

As Mais Profundas Sombras

Por oitocentos anos, o Escorpião manteve o mito ninja. Apenas poucos chegaram perto da verdade, e assim que começavam a perceber as implicações do que aprendiam, eles eram silenciados pelo culto ninja.

Muito recentemente, porém, os achados de um certo magistrado, Kitsuki Kaagi, chamaram a atenção do Clã Escorpião. Kaagi dedicou-se a descobrir a verdade sobre o culto ninja, e sua obsessão o levou mais perto que qualquer outro. Porém, ele misteriosamente desapareceu antes que o Escorpião descobrisse o que aconteceu.

O diário de Kaagi agora está seguro nas mãos do daimyo do castelo Kitsuki e Yasu se recusa a permitir que qualquer um olhe suas páginas. Um rumor se espalhou de que o livro estaria amaldiçoado e que apenas aqueles de sangue Kitsuki podem lê-lo. Outros dizem que Kaagi encontrou segredos que mesmo o Escorpião não sabia.

Existem outros que sussurram que o mito ninja não é um mito afinal, mas um fato. Muitos contos — de fontes confiáveis — narram os ninjas fazendo uso de magias que nem mesmo o Obscuro pode conceder. Há visões de ninjas tomando a forma de sombras, desaparecendo na escuridão e até mesmo mudando de forma à vontade. Claro, esses contos são vistos com riso sarcástico por muitos Shosuro... Mas então vem o diário de Kaagi.

Um Bayushi conseguiu o acesso ao livro e leu suas páginas "malditas". Ele retornou um mês depois e atacou o daimyo Shosuro. "Ele não é humano! Ele não é humano!" Ele gritou enquanto enfiava a adaga no peito do homem. De algum modo, o Shosuro sobreviveu ao ataque, e o Bayushi enlouquecido imediatamente foi levado à morte.

Iuchiban

Para maiores informações sobre a Tumba de Iuchiban, vide O Caminho do Caranguejo.

Nenhum outro evento na história rokugani tem tanto impacto na política e cultura do que a ascensão do feiticeiro chamado Iuchiban. O nome é o bastante para fazer o mais rígido Caranguejo tremer. Ele desfruta da mesma infâmia que o Irmão Caído. O conto de Iuchiban é na verdade o conto de três homens. É importante dizer que a história relatada aqui é sabida por poucos ainda, e apesar de conter várias meias verdades, contém vários fatos históricos. Ela começa 900 anos atrás com um shugenja nas terras do Cranguejo e termina com a mais sutil e perigosa aliança de Rokugan.

O nome do shugenja era Kuni Nakanu, apesar de você não achar seu nome em qualquer livro de história do Caranguejo. Ele foi um dos primeiros Caranguejos a notar que a Mácula das Terras Sombrias tinha um estranho efeito em cadáveres: ela os reanimava. Ele passou boa parte de dois anos pesquisando o fenômeno, então passou mais dois aprendendo a concentrar a energia da terra negra num feitiço. Sua justificativa era simples: ele queria encontrar um meio de erguer os mortos antes que as Terras Sombrias o fizessem, e colocá-los contra os exércitos do Obscuro. Sua história terminou em tragédia. Depois de cinco anos de pesquisa, um erro de cálculo na invocação acidentalmente levantou dezessete cadáveres de uma vez, e Nakanu não podia controlar todos eles. Ele foi comido vivo por suas criações malignas.

O diário de pesquisas de Nakanu foi tido como perdido por centenas de anos, mas apareceu de novo nas mãos do homem que seria chamado "Iuchiban" (que quer dizer "orador de sangue"). Exatamente quem Iuchiban era é um segredo intimamente guardado e três diferentes manuscritos do Escorpião contam três histórias diferentes. A primeira diz que ele foi um jardineiro em Otosan Uchi. A segunda o lista como um Mestre do Vácuo caído. A terceira diz que ele foi um membro perdido da tribo Unicórnio que vagou pelas montanhas, carregando magias secretas e estranhas. Qualquer uma delas pode ser a verdade.

Em todo caso, depois de ter ganhado seu conhecimento, Iuchiban solicitou a ajuda de um shugenja da Garça, Asahina Yajinden que criou famosas máscaras encantadas de porcelana. Essas máscaras, quando colocadas nas faces dos mortos, criavam um exército de mortos com vontade própria. Os dois também foram responsáveis pela criação das quatro "espadas Iuchiban": espadas amaldiçoadas forjadas com as almas de quatro samurais honrados, cada uma, uma sátira à virtude reverenciada pela casta samurai. Com elas, Iuchiban secretamente causou a queda de três daimyos de Clãs antes que seu plano fosse descoberto.

A descoberta da traição de Iuchiban é um conto de coincidência e chance. Não fosse por uma contenda entre dois magistrados do Leão e do Escorpião, seu plano teria tido sucesso. Mas, como as Fortunas queriam, os dois magistrados vieram a cruzar com a fortaleza secreta, bem no coração de Otosan Uchi.

Assim que foi descoberto, o plano de Iuchiban foi lançado por terra. As forças combinadas de todos os sete clãs eram demais para até mesmo um feiticeiro enfrentar. Mas, quando os clãs o capturaram, eles descobriram que o feiticeiro os havia enganado. Usando magias que nem mesmo a Fênix entendia completamente, Iuchiban de algum modo removeu seu coração de seu peito, escondendo-o num lugar secreto, o que o fazia efetivamente imortal.

Iuchiban foi posto em grilhões e algemas de jade enquanto os shugenjas dos Clãs Maiores discutiam sobre o que fazer com o feiticeiro. Finalmente, depois de três noites de argumentação calorosa, foi decidido que uma elaborada cripta seria erguida. Por muitos seguidores de Iuchiban terem escapado da batalha, a estrutura precisaria de dispositivos para manter Iuchiban dentro e seus seguidores fora.

Mais importante, o construtor da tumba não receberia permissão de saber a verdadeira localização de sua invenção. Um total de três tumbas foram construídas, duas das quais falsas. O daimyo do Escorpião permitiu que a localização das duas falsas estruturas "vazassem" nas mãos dos Oradores de Sangue, assim, levando vários seguidores de Iuchiban a fins medonhos.

Quando o criador da verdadeira tumba terminou seu trabalho, registros históricos de Leão e Caranguejo contam que ele caminhou para a tumba, pondo armadilhas atrás dele enquanto passava; um nobre fim para Kaiu Gineza. A verdade do assunto é um pouco vago. Quando o trabalho de Gineza terminou, ele foi raptado por espiões do Escorpião e assassinado, para garantir que os segredos da tumba nunca fossem conhecidos.

Quando o daimyo do Caranguejo perguntou ao daimyo do Escorpião sobre o destino e seu engenheiro, o Escorpião respondeu, "Ele caminhou para dentro da tumba para pôr armadilhas. Ele nunca vai retornar."

O Caranguejo sabia bem que seu engenheiro havia feito um projeto melhor, que ele não teria planejado tão somente criar uma tumba inversa. Ele olhou para o Escorpião e disse, "Seu sacrifício será lembrado."

O Escorpião assentiu e nada mais foi dito sobre o assunto.

O Retorno do Orador de Sangue

Cento e cinqüenta anos depois, quando Iuchiban escapou de sua prisão, os Clãs se juntaram novamente para derrubar o feiticeiro. Desta vez, porém, mesmo suas forças combinadas não seriam o bastante.

Por causa do coração arrancado de Iuchiban nunca ter sido encontrado, ele era capaz de separar sua alma de seu corpo e possuir os corpos alheios. Por cento e cinqüenta anos enquanto os clãs pensavam que ele estava preso na tumba, o feiticeiro viajou por Rokugan, coletando materiais e meios de se vingar contra eles. Todo esse tempo, ele se

moveu despercebido entre o campesinato e nobreza de Rokugan... Até que cometeu o erro da vaidade.

Enquanto esteve nas terras do Dragão, Iuchiban tentou possuir o corpo de um *ise zumi* e falhou. Mas a tentativa alertou o homem tatuado que agora era capaz de sentir a presença de Iuchiban. Magistrados do Escorpião e Dragão se uniram para rastrear Iuchiban, esperando manter a fuga do feiticeiro sem corpo como um segredo. Falha após falha requisitaram a ajuda da Fênix e eventualmente do Caranguejo, e logo, os outros clãs estavam envolvidos também.

Finalmente, o feiticeiro foi capturado forçando-o a possuir o corpo de um *ise zumi*. Sua tumba foi reconstruída — desta vez por shugenjas da Fênix, Caranguejo e Escorpião — e ele foi aprisionado de novo... Juntamente com os três shugenjas, para garantir que ele nunca escape.

O Leão e o Escorpião

Era uma vez um Leão, dormindo no campo ensolarado. O Escorpião veio até ele, e disse, "Leão, você é tão grande, suponho que seja a maior criatura em todas as terras."

O Leão respondeu, "Sim, creio que eu seja."

"E," disse o Escorpião, "Você deve ser a mais brava e forte criatura também."

"É o que dizem," disse o Leão.

"Minha única vantagem é minha cauda envenenada," disse o Escorpião. "E suponho que você possa me esmagar sob seus pés antes que eu possa lhe ferroar ao menos uma vez."

"Poderia, bem facilmente," disse o Leão, se levantando e espreguiçando.

"De fato, se eu o picasse, duvido que notaria."

O Leão olhou para o pequeno Escorpião curiosamente. "Talvez. Mas creio que o esmagarei agora, pequenino, e você nunca terá a chance."

"Ah, mas grande Leão," disse o Escorpião sorrindo, "Eu o piquei há cinco minutos."

E o Leão não tinha mais nada a dizer.

Pós-Conflito

Depois da segunda prisão de Iuchiban, os caçadores de bruxas do Clã Caranguejo foram criados, mas o Escorpião tomou suas próprias precauções contra a magia negra. Uma ordem especial de shugenjas Yogo foi instituída para vigiar os Oradores de Sangue e outros praticantes de maho. Os *kuroiban* ("vigília negra") foram treinados para reconhecer maho, e os métodos de proteção contra seu poder.

O primeiro kuroiban foi Yogo Itoju, um jovem aprendiz do shugenja Soshi atado à tumba de Iuchiban. Trabalhando com as anotações e seu mestre, ele desenvolveu um sofisticado sistema de encantos de proteção contra a maho. Itoju compartilhou seu conhecimento com o Caranguejo, e os Kuni dividiram seus conhecimentos de aprisionamento. Então começou um longo relacionamento entre as famílias Kuni e Yogo.

"Para Proteger o Imperador..."

Não apenas o incidente de Iuchiban uniu as famílias Yogo e Kuni, mas também criou um dos mais estranhos — e mais controversos — relacionamentos da história de Rokugan. De fato, o evento mudou a própria história de Rokugan... Por mais meios do que geralmente se sabe.

Quando Iuchiban foi capturado e sua identidade revelada, uma conferência imediata foi feita entre os daimyos das famílias Ikoma e Bayushi. Por razões não mais registradas, o Imperador exigiu que a identidade de Iuchiban fosse escondida para sempre, e os detalhes do evento mudaram. Não apenas obscurecidos, mas diretamente alterados para que as futuras gerações nunca soubessem da verdadeira identidade do feiticeiro.

O daimyo dos Bayushi imediatamente chamou o daimyo dos Shosuro e relatou as ordens do Imperador. Ele também explicou o porquê. O daimyo Shosuro assentiu e se juntou aos Ikoma para garantir que as ordens do Imperador fossem levadas adiante.

Desde este dia, os Ikoma e os Shosuro têm trabalhado juntos por uma razão: proteger o Imperador. Juntos, eles garantiram que a história rokugani oficial protegesse o Imperador dos perigos visíveis e invisíveis. Os registros não faziam menção da verdadeira herança de Iuchiban (qualquer que seja ela), nem fazem qualquer outra menção à indiscrição Imperial.

As histórias do Leão não fazem menção de um navio estrangeiro convidado às docas de Otosan Uchi para comércio e troca. Porém, um navio estrangeiro atacou Otosan Uchi, e foi repelido com sucesso. Claro, nenhum registro do envolvimento do Clã Mantis é mencionado.

Não há menção do apetite insaciável de Hantei XVII por jovens samurai-ko. Nem há discussão de uma dama Caranguejo que ergueu sua mão na presença Imperial, assim liberando uma cruzada contra o Caranguejo que só a diplomacia Garça e Escorpião pôde resolver.

Nem há registros dos hábitos particularmente noturnos do décimo nono Hantei.

Ou da recusa do vigésimo terceiro Hantei a se banhar.

Ou da quase concretizada guerra Leão-Fênix pela maligna manipulação de Hantei XXV.

De fato, os Shosuro e Ikoma garantiram que qualquer evento que comprometesse a honra ou integridade da linhagem Hantei fosse apagado da memória do Império, pois todos sabem que se os Ikoma não registraram, nunca aconteceu.

Marcas Sombrias

Por muitos séculos, o Escorpião tem se aprimorado na peculiar magia introduzida primeiramente por Soshi. Seus experimentos iniciais com a "marca das sombras" se provou sem sucesso, mas cem anos de aprendizes se seguiram ao seu trabalho, resultando num tipo de magia único que os Soshi chamam de "magia sombria".

Magia sombria concede várias vantagens para os Escorpiões. Assim como outros shugenjas estudam os

Cinco Elementos, Soshi vislumbram a sombra leve, descobrindo que ela, como os outros elementos, tem seus próprios *kamis*.

Usando seus poderes únicos, os Sohi "imprimem" um samurai com o puro elemento das sombras, marcando um *kami* diretamente em sua pele e fazendo-o um com o elemento. O processo é longo e doloroso, mas também altamente útil para espiões Shosuro. Mais informações sobre marcas sombrias podem ser encontradas no Apêndice 3.

O Mon Soshi

O mon da família Soshi é um Escorpião com garras estendidas, e com uma rede entre elas.

Batalhas

Batalha da Retirada Sangrenta (750)

Já houve incontáveis batalhas nas estradas de Rokugan, mas na história do Escorpião, a mais importante aconteceu em torno de 750 contra o exército de morto-vivos de Iuchiban.

Quando o feiticeiro saiu de sua tumba, seu exército de morto-vivos se juntou a ele no lado norte das Montanhas Crepúsculo. Eles marcharam pela Floresta Shinomen (e perderam quase um terço de sua força), até a Planície do Trovão, e foram vistos primeiramente pelos criminosos em Ryoko Owari. Os cidadãos abandonaram a Cidade das Mentiras e fugiram para Yogo Shiro. Os morto-vivos arrasaram a cidade e marcharam para o sul do Estreito Beiden.

O Escorpião enviou corredores ao Leão falando do retorno de Iuchiban, mas o Leão não podia fazer ir até a outra extremidade do Estreito até que os morto-vivos já tivessem passado facilmente às Planícies Osari. Para dar tempo ao Leão, o Escorpião enviou exércitos para defender a saída sul do Estreito Beiden. Eles lutaram por quase cinco dias, perdendo terreno ao fim de cada dia, esperando para que o Leão enviasse reforços.

Quando as últimas legiões fendidas do Escorpião chegaram ao norte do Estreito, eles foram recebidos com alegria por milhares de Leões que se apressaram em batalhar contra os morto-vivos e os empurraram de novo ao longo da Estrada do Caminho da Vingança Justa, onde as hordas de Iuchiban foram derrotadas numa batalha final no Rio Dormente.

A Garça e o Escorpião

Era uma vez uma Garça e um Escorpião, sentados à beira de um rio. A Garça disse, "Não é engraçado como as Fortunas distribuem suas bênçãos entre as criaturas?"

O Escorpião olhou a Garça com suspeitas. "O que quer dizer?"

A Garça sorriu e disse. "Olhe para mim. Veja minhas belas asas e penas. Posso voar e nadar. Olhe meu pescoço perfeito e meus olhos brilhantes. Estou certa de que todos as criaturas no mundo me invejam."

Então a Garça olhou para o pequeno Escorpião e disse, "Olhe para você. Tudo que você tem é sua cauda."

"Ah," Disse o Escorpião, "mas tudo isso significa que você não tem nada a ganhar, e eu não tenho nada a perder. E quando você estiver velha e perder suas penas, você não será capaz de voar. E quando estiver gorda e quase cega, você não será capaz de andar. Então, quando estiver contando o que perdeu, estarei contando tudo o que ganhei.

E a Garça não tinha mais nada a dizer.

A Batalha na Planície da Fortuna (554)

Os dois exércitos — um do Caranguejo e outro do Escorpião — estavam lutando por horas perto do oratório de Osano-Wo. Eles lutavam pelo controle das ricas fazendas próximas ao oratório, mas a batalha cessou quando viram um gigantesco exército do Leão se aproximando da planície. Tanto o Escorpião quanto o Caranguejo poderiam combater o exército e vencer, mas se continuassem a lutar um contra o outro, o Leão certamente derrotaria o vencedor.

O general do Escorpião propôs uma aliança, mas o general do Caranguejo não confiou nele. Ao invés disso, o Escorpião sugeriu um método menos sangrento de determinar quem venceria o dia.

"Jogaremos dados," sugeriu o general. "Quem tiver os maiores números fica com a planície e o outro se retira do campo." O Caranguejo concordou, mas exigiu que usassem os seus dados. O Escorpião assentiu e o jogo de dados começou.

O Caranguejo jogou os dados primeiro. "Um doze!" Ele gritou e seus homens gritaram com ele. "Você não pode superar um doze, Escorpião."

"Não," disse o Escorpião, "mas posso empatar." Ele rolou o dado e eles mostraram um seis e outro seis. Os Escorpiões riram dos exércitos do Caranguejo enquanto seu general sorria. "Acho que teremos que jogar de novo."

O Caranguejo pegou os dados — e os inspecionou para ter certeza de que eram os seus dados — e rolou de novo. "Doze de novo!" Ele gritou quando os dados caíram. "Certamente as Fortunas me favorecem a vencer hoje!"

"Talvez," disse o Escorpião. "Mas ainda tenho meu segundo turno." Ele pegou os dados, rezou para Bayushi e os lançou no chão. Quando caíram, um parou em seis, mas o outro quebrou no meio.

"Hah!" Gritou o Caranguejo. "Você perdeu!"

"Não," disse o Escorpião, apontando aos dados. "Pois as metades deram seis e um. Seis, seis e um são treze. A planície é minha." O Caranguejo praguejou e seus homens saíram do campo. O Escorpião derrotou o Leão, e deteve o oratório de Osano-Wo.

Batalha da Planície da Costa Branca (815)

O Escorpião é o segundo em termos de planejamento a longo prazo, perdendo para os Kolat. Isso os fez o segundo mais infeliz grupo em Rokugan quando o Clã Ki-Rin, agora chamado de Unicórnio veio cavalgando de volta pelas Terras Sombrias.

Pior ainda, 800 anos de choque cultural significavam que o padrão de táticas do Escorpião era impotente (não há como embaraçar um bárbaro na corte). O daimyo Escorpião da época, Bayushi Ogoe, corretamente deduziu que medidas mais drásticas seriam necessárias, e ele chamou seu general, Bayushi Tozasu, "Tozasu-*san*," ele disse, "preciso que reúna seu exército. Estamos indo à guerra contra esses Unicórnios. E preciso que você perca."

"*Hai*, Ogoe-*sama*," concordou Tozasu. "Começarei a reunir minhas tropas inferiores."

Dentro de poucas semanas, a máquina de propaganda do Escorpião entrou em pleno funcionamento, acusando os Unicórnios impostores de usurpar o lugar do verdadeiro Clã Ki-Rin em Rokugan. Esses bárbaros não podiam resistir a um exército rokugani propriamente treinado; a única razão pela qual passaram pelas defesas do Caranguejo foi pelo elemento surpresa. Claramente esses estrangeiros não tinham o sangue rokugani em suas veias.

Um mês depois, Bayushi Tozasu foi completamente destroçado pela cavalaria Unicórnio e um pequeno contingente de Leões. Observadores criticavam Tozasu, que parecia completamente despreparado; mesmo apesar de saber da impressionante nova cavalaria do Unicórnio, ele negligenciou o acúmulo de lanças para impedir suas cargas, e enfrentou batalhas em vastas planícies, onde seria cercado e flanqueado duas vezes. Ninguém questionava faltasse astúcia tática em Tozasu, pois ele cometeu *seppuku* no campo após a derrota de seu exército estar garantida.

Tão logo as notícias da derrota alcançaram Ogoe, ele despachou o mensageiro que estava em aguardo por uma semana. O mensageiro viajou, sob a bandeira de trégua, à tenda onde o líder dos Unicórnios estava. Lá, ele recebeu as desculpas do Clã Escorpião e suas formais boas-vindas ao Clã Ki-Rin de volta a Rokugan.

O que o Escorpião conseguiu? Eles desperdiçaram milhares de homens, gastaram capital político sem efeito, perderam um potente general e foram forçados a entregar uma apologia ao povo que estiveram matando por semanas.

Por outro lado, o Unicórnio agora pensava que mediu o Escorpião. Depois que suas palavras inúteis falharam nas cortes, suas tropas inúteis falharam no campo de batalha. Claramente o Clã Escorpião não era ameaça, pois sua capacidade estava provada após a batalha.

Os outros clãs viram os Escorpiões perderem e perderem feio. Muitas pessoas tinham uma rixa contra o Escorpião, mas o ressentimento aumentou contra um superior, e diminuiu contra um inferior. Os Leões e Garças podiam se sentir mais à vontade agora que os Escorpiões receberam uma lição, mesmo que fosse preciso novas táticas para fazê-lo.

Assim, ao custo de um exército e três semanas de demagogia inútil nas cortes, o Escorpião era a maior ameaça de todas. Os Leões e Garças podiam seguramente ignorá-los depois desta derrota, e concentrar-se em cortarem-se uns aos outros. E o Escorpião podia sumir nas sombras, sem que ninguém notasse, e... O que quer que os Escorpiões fizessem, eles não estariam sendo observados.

O Mon Yogo

O *mon* da família Yogo é uma máscara feita de penas, representando sua descendência perdida do Clã Fênix.

Os Outros Clãs

Não somos diferentes de nenhum outro, salvo por nossas máscaras. Todos em Rokugan usam máscaras; nós só deixamos as nossas à vista. Todos os outros se escondem por trás de máscaras menos visíveis e mais incômodas.

Caranguejo

Nosso relacionamento com o Caranguejo é complicado. Um Caranguejo é fácil de se enganar, mas se ele descobrir o que você fez, ele o matará sem vergonha ou misericórdia. É por isso que se você tiver que fazer o nosso jogo com o Caranguejo, ele deve ser jogado delicadamente. Ele nunca pode saber a fonte de sua dor ou miséria.

Porém, devemos ser cuidadosos com os jogos que jogamos com eles, pois sua muralha fica entre nós e as terras do Lorde Negro. Use suas fraquezas, mas respeite o dever deles.

No fim, Caranguejos escondem seus ódios por nós atrás de uma máscara de dever. Fazemos o que é preciso, como eles. De fato, nosso dever é quase idêntico ao deles. Mas eles sabem onde o inimigo deles está. Precisamos ser astutos, pois precisamos procurar por nossos inimigos. O Caranguejo se ressente de nós pois eles sabem a verdade: força não é páreo para astúcia.

Garça

A Garça se esconde por trás de uma máscara de requinte para cobrir sua jocosa coleção de vícios. Todos esses poetas e cantores louvam a alta virtude do amor, mas onde está o amor numa casa de geishas? Nunca achei nenhum lá. Ainda assim, mais do que qualquer outro clã, os samurais da Garça podem ser achados tentando atrair as afeições de uma geisha... E em disfarce! Se amor é uma virtude nobre, então por que eles o escondem ao perseguí-lo?

A Garça se ressente de nós, pois somos tudo o que eles desejam ser. Eles cantam canções de nobre virtude apenas porque precisam se lembrar que a virtude é nobre. Ou será que é para convencê-los disso?

Nunca consigo me lembrar.

Dragão

O Dragão se senta em seus castelos no alto das montanhas. Você sabe o que eles estão fazendo lá?

Estão se escondendo.

Isolamento é sua máscara, e ela esconde um segredo sombrio. Ela esconde medo.

Medo do mundo. Medo da vida. Medo de viver. Melhor passar uma vida pensando do que vivendo.

Eles esperam e observam porque têm medo de terem chance. Medo de confiarem no mundo. Medo de poderem fazer uma escolha.

Todos eles têm medo de falhar.

Leão

Os Leões não são nada. Eles não podem me ameaçar com vergonha. Eles não podem me ameaçar com desonra. A única ameaça deles é a morte, e a morte me devolve aos meus ancestrais. A máscara do Leão é a mais superficial, pois é feita de coragem, e por isso, de papel molhado. Por trás dessa máscara ele esconde duas coisas: dúvida e medo.

A dúvida que esconde é duvidar de seu senhor, sua família e até mesmo de seu Imperador.

O medo que esconde é o mais sombrio de todos. Pois todo Leão tem medo de mim. Ele tem medo que todas as coisas que eu sussurre em seu ouvido sobre honra e glória e coragem sejam verdade.

Fênix

Em suas escolas e livrarias, a Fênix é tão perigosa quanto o Leão. Eles lêem e aprendem, mas nunca conhecem.

A máscara que a Fênix usa é iluminação. Ela esconde uma face de ignorância.

Uma Fênix passa sua vida inteira estudando Shinsei e os elementos, mas ponha-a numa batalha, e onde ela está? Amedrontada como uma criança, esperando ir para casa. Ponha-a numa corte e onde ele está? Se queixando e gaguejando, esperando que a festa termine logo.

A Fênix não tem coração, eles não têm espinha, eles não têm sangue. Não há vida para eles. Se um Fênix lhe dá problemas, ponha uma bela garota em seu caminho e observe-o ficar sem palavras para dizer.

Unicórnio

Por muitos anos tenho observado os recém-chegados, e ainda assim não os compreendo completamente. Eles não escondem suas faces, mas as exibem orgulhosamente.

Mas há algo... Algo que estão escondendo. Algo que trouxeram de volta com eles das montanhas.

Em todo caso, os Filhos de Shinjo são primos do Caranguejo. Eles não jogam nossos jogos, nem os pedimos que o façam. São menos que pulhas; eles são peças que não têm importância no tabuleiro.

Clãs Menores

Eles não importam para nós. Eles são menos que o Unicórnio. Se têm algo que queremos, convencemos o Leão a destroçá-los.

Shinriko: Pequenas Verdades

Apesar de Tangen ter projetado "*Mentiras*" para o conhecimento público, há outro livro da sabedoria Escorpião que nunca foi feito para ser lido pelo Imperador; você achará trechos dele aqui, nas caixas deste capítulo.

Quando Tangen morreu, seu diário foi descoberto por sua esposa que o passou para seu filho. Na frente do diário, Tangen escreveu as palavras, "Pequenas Verdades". Obviamente, uma contra-peça de "Mentiras", sua coleção de provérbios que passaram por dúzias de daimyos do Escorpião, cada um adicionando sua própria sabedoria à coleção.

"Mentiras"

Um Ensaio por Bayushi Tangen

Os seguintes trechos são do famoso tratado de Bayushi Tangen, Mentiras, *escrito pouco depois do famoso livro de Akodo Horu,* Liderança. *Não apenas a introdução de Tangen ataca abertamente o livro de Horu, mas também provê um exemplo da "sinceridade" Escorpião".*

Ao meu senhor e mestre, o honrado Hantei Goshino.

Há um ano, sua eminência me ordenou a escrever um tratado sobre traição, duplicidade e espionagem. O dia do comando foi dado, e minha pena se pôs no papel, e meus pensamentos fluíram livremente na tinta. Porém, enquanto passei um ano preparando meu trabalho, vi outro tratado publicado que me preocupou, pois seu trabalho continha

muito mais traição, duplicidade e mentiras simples que eu jamais poderia compilar.

Como o mais humilde servo de meu senhor, é meu dever avisá-lo contra aqueles que o confundem com pequenas mentiras e traição. Digo-lhe que há muitos, incluindo aqueles que lhe dão conselhos.

Só recentemente vi um documento que diz dar ao leitor um senso do que significa ser um líder. Digo-lhe que este documento está cheio de nada mais que falsidades, fabricações, meias-verdades e mentiras. É intento deste documento exterminar estas prevaricações e expô-las à luz, onde podem ser vistas como realmente são.

Se alguém achar ofensa em minhas palavras, deixe-me dizê-lo que o intento deste documento é trazer sabedoria ao Imperador, mostrá-lo os erros das "sabedorias" alheias, além de educá-lo na natureza dos homens traiçoeiros, para que ele possa arruinar a duplicidade e matá-la antes que seu fruto amargo tenha chance de espalhar suas sementes.

Culpe a mim, então, e não minhas palavras.

Mentiras e Verdade

Akodo fala eloqüentemente da virtude da honestidade. "Nenhum mal pode vir da verdade," ele diz, "e uma mentira mata alguém no mundo."

Se uma mentira fosse salvar a vida do Imperador, e a verdade arruiná-lo, perguntaria ao Leão qual escolheria.

Uma mentira de fato mata alguém no mundo, mas e se ela salvasse o Imperador? Quem não daria sua vida para salvar o Filho dos Céus?

Se Lorde Akodo não tem vontade de fazê-lo, eu certamente tomaria o seu lugar.

Na Natureza da Liderança

Alguns diriam que um líder deve ser virtuoso. A generosidade traz contentamento. Se um homem tem tudo menos o trono, o que ele deseja? Ele deseja tudo que todos os homens desejam: obter o que ele não tem.

Dê Aos Tolos O Que Querem

Deixe um homem ambicioso cavar sua própria cova.

Deixe o general apelar ao povo, então observe sua própria estupidez arruiná-lo. Você parece ser um governante beneficente, e se torna um mártir cuja memória você pode invocar por simpatia.

Cruel Mas Justo

Medo é mais poderoso que amor, e a mais desejada emoção.

Senhores que amam podem falhar, como amantes, um senhor que desaponta seu povo não ganhará nada senão ódio.

Um senhor que é temido por sua crueldade vil, porém, nunca é criticado. Além disso, um senhor que é cruel, mas justo é sempre admirado.

O Campesinato

Você sempre pode confiar mais num camponês do que num nobre.

O nobre é ambicioso.

O camponês só quer comer.

Em outras palavras, o nobre tem traição em seu sangue, enquanto o camponês só deseja ser traído.

O Que Você Faz e Não Dá

Um homem se sente obrigado a tudo que você o dá.

Ele também se sente obrigado a tudo que você não tomou dele.

Esta é a natureza humana.

Se um homem se sente obrigado por algo que você não deu a ele isso ainda não é um presente?

E se é um presente, ele não lhe deve algo em troca?

Força e Fraude

Akodo lhe diz: "Pura força não pode ter sucesso sozinha. Precisa-se de estratégia também."

Eu lhe digo: Se você é sábio, a fraude por si só é necessária.

Como o nobre Akodo diz: "É adequado usar e reter o uso da fraude no campo de batalha, pois ela poupa a vida daqueles que nos seguem."

Eu digo isto: Se um homem usou fraude contra mim, o considero um canalha e patife, e não me colocarei nas regras que ele ignora. Não me porei na desvantagem de apelar à "moral" enquanto ele assume a vantagem livremente.

O mundo está cheio de homens maus, meu senhor.

Recusar uma vantagem porque ela é "traiçoeira" não é desrespeitoso àqueles que você protege e lidera, mas é o ato mais egoísta em que posso pensar.

Promessas

Nunca é vergonhoso quebrar uma promessa feita sobre a imposição de força. Se a fonte da imposição for morta, a promessa nunca precisa ser mantida. Se a promessa for quebrada publicamente, e você revela a fonte da imposição, você é um herói pela sua demonstração de honestidade e coragem, e a fonte, uma vilã por sua covardia.

Inimigo De Meu Inimigo

Você não precisa ser mais forte que seu inimigo; precisa ser mais forte que o inimigo dele.

Se meu inimigo é o Leão e seu inimigo é a Garça, devo destruir a Garça. Assim, meu inimigo me deve um favor.

Ameaças

Um homem fraco usa ameaças. Um homem poderoso não precisa de ameaças. Se você confronta um homem com

a ameaça de força e ele recua, é porque ele o teme. A ameaça foi desnecessária.

Nunca ameace um inimigo. Isso o irritará. Um homem que foi ameaçado se sente na necessidade de fazer algo para limpar a macha em sua honra.

Se você tem a força para destruir um inimigo, destrua-o.

Um inimigo vivo é perigoso.

Um inimigo morto está morto.

Melhor ter um cemitério de inimigos mortos que apenas um furioso.

Pena

Pena não é uma virtude.

Parar quando se causa dor em meu inimigo é fraqueza.

Ele não faria o mesmo por mim, e se o fizesse, eu o esmagaria por sua estupidez.

Shinriko: Pequenas Verdades

Inimigos que você faz são inimigos que você guarda.

Inimigos que você ameaça fazem exércitos. Inimigos que você destrói fazem covas.

Quão facilmente homens são corrompidos, e quão difícil é fazê-los justos.

Tenha mais medo de um exército de ovelhas liderado por um lobo que um exército de lobos liderado por uma ovelha.

Todos mentem.
Menos eu.

Um comandante deve ser dois homens: Para os que comanda, ele deve ser um santo. Para seus inimigos, ele deve ser um demônio. O inverso também é verdade.

Homens não se seguram em nada que não conheçam.

A vida não é justa.
Isso não significa que você não possa vencer.

Saiba onde sua espada está.
Sempre.

A única caixa em que posso colocar um segredo é num cofre.

Aquele que fala com raiva faz sua raiva ser ouvida, mas suas palavras esquecidas.

Avareza

O senhor generoso dá presentes — e deve aumentar as taxas para que possa consegui-los.

O senhor avarento, porém, conquista terras e tesouros o quanto pode — assim removendo a necessidade de taxar demais o seu povo.

O Ódio de Meu Inimigo

Não temo um homem que me odeie abertamente, pois isso é tudo que ele é capaz de fazer. Se ele fosse capaz de me fazer mal de algum outro meio, ele o faria. Não, um homem que é hostil a mim na corte não me preocupa. Ele é fraco e suas palavras são facilmente ignoradas.

Nunca Pause Para Explicações

É sempre melhor se concentrar no que está para ser feito do que o que está para ser dito. Faça suas ações rápidas e certeiras. Explicações podem sempre se seguir e podem até mesmo demorar dias. Se sua mente está incerta do que deve ser feito, você falhará. Mas uma vez que o tenha feito, você perceberá que as Fortunas sempre arranjam explicações.

Mate a Esposa De Um Homem

Mate a esposa de um homem ambicioso, que ele e sua vida se tornarão vingança... E longe da ambição. Todo o foco dele estará em você... E não naqueles ao redor dele.

É assim que se mata um homem ambicioso.

Também é assim que se mata qualquer homem.

Impetuosidade Sempre Triunfa

Quando você pede um favor a outro, não deixe tempo para que considere, especialmente se você tem certeza de que compreende que a recusa lhe desfavorecerá.

Mãe Sol é uma mulher, afinal, e o que impressiona mais uma mulher que um homem forte e impetuoso?

Dois Homens no Rio

Dois homens, no coração do inverno, um de cada lado de um rio.

Um tem pederneira, o outro aço. E nenhum deles quer atravessar a água fria.

Assim somos todos nós.

Verdadeira Traição

Nunca presuma que um homem seja incapaz de traição. Se um homem é capaz disso, então todos os homens são. Mas você não precisa temer todos os homens. Você só precisa se preocupar com os homens de astúcia, coração, vontade e determinação. Estes homens são capazes de *verdadeira traição*. Os outros são apenas capazes de *baixa traição*.

Homens fracos não são capazes de verdadeira traição; também não são os homens de baixos meios. Apenas aqueles que são bravos são capazes disso. Os covardes não têm estômago para isso. Homens de fraqueza sempre esperarão que outros corram riscos. Este é o caminho do mundo.

Grandes homens podem empregar homens fracos para tirar sangue deles, porém. Ainda assim, não confunda a mão com a espada; isto cabe a um homem de meios e de vontade. Custa poder para convencer outro homem a correr riscos.

Mais que tudo, você deve temer aqueles a quem você concedeu grande favor, aqueles próximos a você e homens capazes de coragem e vontade. Não tema homens que estejam distantes, ou que lhe têm má vontade. O desejo de governar sempre é maior que o desejo por vingança.

O Caranguejo e o Escorpião

Era uma vez, há muito tempo, um Escorpião que caminhava na areia da praia com seu irmão, o Caranguejo.

"Ah, Escorpião," disse o Caranguejo, "você enganou o Leão, e você enganou a Garça, mas não me superará. Posi estou seguro dentro de minha casa armadurada, e nem mesmo seu ferrão venenoso pode me alcançar aqui."

O Escorpião olhou para a placa de metal do Caranguejo e assentiu sabiamente. "Isso é verdade, meu amigo. Mas quão triste você deve ser de ficar preso em tal prisão incômoda."

"O que?" Disse o Caranguejo. "Não é uma prisão, é minha casa."

"Claro," sorriu o Escorpião. "E isso é o que todo mundo lhe diz. Mas, se não fosse uma prisão, você seria capaz de sair dela. Ouvi que você foi amaldiçoado a passar o resto de sua vida carregando sua própria prisão nas costas."

O Caranguejo disse, "Posso tirá-la quando eu quiser!"

O Escorpião assentiu com tristemente e disse, "Terei certeza que direi isso a todos."

O Caranguejo esmurrou a areia, "Posso tirar minha concha quando eu quiser!"

O Escorpião disse, "Você já tentou?"

O Caranguejo parou e tirou sua casa de suas costas e a jogou no chão.

O Escorpião sorriu enquanto os dois se olhavam.

O Caranguejo não tinha mais nada a dizer.

Uma Calamidade Convida a Outra

Se — ao observar um inimigo — ele faz um erro catastroficamente descarado, assuma que ele está te atraindo. Nenhum homem comete erros públicos.

Nunca perca a oportunidade sobre o infortúnio alheio. Não avance sobre o que pode estar escondido; ele não tem valor para você. Só avance sobre enganos que tenham sido escondidos.

Arruinando a Traição

Se você teme que um homem seja culpado de traição, ponha-o com seus tenentes e trate-o como um cão. Logo, ele começará a seguir outros que conspiram contra você.

É assim que você arruína um rato.

Contingências

Muitos generais e daimyos passam dias pensando em planos, calculando cada chance, preparando o curso dos eventos. Mas quão pequeno é o tempo que passam preparando planos de contingência.

Contingências fazem parte do plano.

Uma mosca estraga o bálsamo.

Passe pouco tempo no plano, pois a única coisa que é certa é que algo dará errado.

Passe todo o seu tempo nas contingências.

Homens Agem Lentamente Quando Acham Que Têm Tempo

Existem dois meios de se permitir que um homem tome uma decisão. O primeiro é deixá-lo planejá-la. O segundo é nem deixá-lo respirar.

Nosso meio é o segundo.

Quando homens são forçados a fazer decisões imediatamente, eles cometem enganos. Quando eles têm tempo para pensar, eles têm tempo para examinar os detalhes e acalmar qualquer perturbação que possam vir a ter.

Doravante, devo dizer para forçar um homem a fazer uma decisão sem tempo para pensar.

E forçá-lo a fazê-lo em público.

Camponeses e Soldados

Camponeses não entendem o que significa ser um soldado. Eles não entendem o bushidô. Para eles, nossos meios são estranhos. Eles são pessoas simples e nunca nos entenderão.

Alienação causa medo.

Homens atacam quando têm medo.

Assim revoltas são formadas. Não entre tenentes, mas entre fazendeiros. Para cada vinte samurais existem duzentos fazendeiros.

Duzentos homens furiosos — sejam fazendeiros ou samurais — são um exército.

Capítulo Três: Personagem

(NT: Todos os itens de sistema listados aqui (Perícias, Vantagens, Desvantagens e Escolas) já estão atualizados para a 3ª Edição. Seja no livro básico ou no suplemento *The Four Winds*. Assim, não traduziremos aquilo que for abordado ao longo da 3ª Edição.)

Nova Vantagem

Ouvido do Imperador (5 Pontos)

O PJ tem uma (semi-)direta linha à Corte Imperial, seja por conexões familiares, influência política ou social ou simples respeito. Os termos da conexão devem ser claramente definidos antes de um PJ com esta Vantagem poder ser levado a jogo, mas uma vez que seja, o PJ pode invocá-la a qualquer momento, ganhando um bônus aos seus dados (rolados, não mantidos) em Atenção quando "sugerindo" coisas para os da Corte Imperial. E a melhor parte desta vantagem é que, dependendo das circunstâncias, o PJ poderia nunca precisar estar presente nas cortes quando são propostas, se baseando, ao invés disso, em terceiros facilmente manipuláveis para insinuar a informação desejada.

Novas Desvantagens

Junshin (3 Pontos; Escorpião apenas)

Esta Vantagem é um tipo especializado de **Ovelha Negra**. Você é legitimamente honrado. Você tenta seguir ao seu melhor o bushidô, mas seu sangue Escorpião continua discordando com seu "coração puro". Não apenas seu amigos Escorpiões não confiam completamente em você, mas o resto do Império pensa que você está usando uma outra máscara. Ou ao menos, que você é algum tipo de bizarrice. (Vide a caixa *Junshin*, Capítulo Um).

A Maldição Yogo (0 Ponto)

Todos os personagens da família Yogo automaticamente têm esta Desvantagem. No começo da criação do personagem, todo personagem Escorpião rola um dado, e re-rola qualquer 10, como normalmente é feito. Se a rolagem for um mínimo de 15 (um dez e no mínimo um cinco), este personagem terá herdado a maldição Yogo. Uma vez em sua vida, você trairá a pessoa que mais ama. Alguma ação, racional ou não, causará dor a esta pessoa. Por mais que tente evitá-la, mais dolorosa será a traição.

Por causa da maldição, a família Yogo foi proibida de se casar dentro do Clã Escorpião. Porém, o verdadeiro amor nunca ouve a leis e tabus quase sempre originam tragédia.

Os Kuni e os Yogo

Apesar do Escorpião impedir o Caranguejo em âmbito quieto e o Caranguejo impedir o Escorpião em âmbito aberto, há um tipo de relação operacional entre os Kuni e os Yogo. Os caçadores de bruxas e os shugenjas nômades trocam conhecimento com os kuroiban regularmente.

O conhecimento do Escorpião sobre proteções (símbolos mágicos que afasta as criaturas e humanos com a Mácula das Terras Sombrias) é de grande valor aos Kuni. Assim como o conhecimento Kuni sobre prisões (feitiços que detêm uma criatura ou humano com a Mácula numa área específica; vide o Caminho do Caranguejo) é de igual valor aos Yogo. Proteções Yogo podem ser achadas no Apêndice 3 (pág. 57).

Usando as Técnicas de Cortesãos

É muito fácil apenas permitir que as mecânicas tomem lugar da boa interpretação ("Eu rolo minha Atenção. Eu o seduzi?"). Por outro lado, se um personagem interpretando um Escorpião na íntegra, você deve recompensá-lo evitando a rolagem de dados, um fator que poderia fazer com que ele falhasse apesar de sua boa interpretação.

As Técnicas de Cortesãos foram projetadas para recompensar personagens que interpretam bem com vantagens mecânicas. Você notará que quase todas elas requerem uma certa quantidade de conversa (interpretação) para serem eficazes. Então, uma vez que a conversa tenha ocorrido, o jogador pode escolher de um vasto leque os efeitos que quer invocar.

As Espadas Iuchiban

As quatro espadas criadas por Iuchiban e Yajinden foram dadas a quatro daimyos de clãs; ou ao menos, os daimyos terminaram com elas.

O Clã Escorpião sabe a localização de apenas duas das espadas de Iuchiban. Uma está nas mãos de um ronin que procura o assassino de seu daimyo. Este ronin, que se chama de "Ginawa", está começando a descobrir verdades que o Escorpião preferia deixar nas sombras. A espada que Ginawa possui é chamada "Vingança", a metade negra da lealdade.

A segunda espada de Iuchiban está em algum lugar dentro dos muros do próprio castelo Bayushi. De algum modo ela encontrou seu caminho até as mãos do daimyo do Escorpião quinhentos anos atrás, e não deixou a posse do Escorpião desde então. Ela é chamada de "Ambição" e por quinhentos anos todo daimyo do Escorpião ouviu seu chamado sedutor.

Tabelas de Descendência

Após a escolha da família ter sido feita, um jogador tem a escolha de rolar nas Tabelas de Descendência para ver em que tipo de linhagem o personagem nasceu. Um jogador pode fazer até três rolagens nessa tabela como desejar, mas cada rolagem custa 1 Ponto de Personagem.

Comece com a Tabela 1 e siga as instruções. Cuidado. A única coisa do Escorpião mais venenosa que suas promessas vazias é o seu suave e amargo ferrão...

Tabela de Descendência 1

Rolagem	Resultado
1-2	Passado Desonrado. Role na Tabela de Descendência 2.
3-5	Passado Indistinto. Sem benefícios ou penalidades.
6-7	Passado Distinto. Role na Tabela de Descendência 3.
8-10	Bênçãos Gerais. Role na Tabela de Descendência 4.

Tabela de Descendência 2
Passado Desonrado

Rolagem	Resultado
1-2	Sangue Vil: O sangue de um ancestral amaldiçoa suas veias. Você ganha uma Vantagem de até 4 Pontos de graça e pode adquirir um Ancestral por metade dos pontos exigidos. Este resultado só pode ser adquirido uma vez. Trate rolagens subseqüentes como sem efeito.
3-4	Enlace Romântico. Um de seus ancestrais tentou usar um envolvimento romântico em benefício dele, dela, ou do clã. Role na Tabela de Descendência 2A.
5-6	Feito Odioso. Um de seus ancestrais fez um ato grave de depravação para seu clã. Role na Tabela de Descendência 2C.
7-9	Morte Obscura. Um ancestral conseguiu ficar (muito) invisível à morte enquanto a serviço do clã. Role na Tabela de Descendência 2C.
10	Segredo Profundo. Um de seus ancestrais foi capaz de descobrir um profundo e sombrio segredo e agiu bem para com o seu dono. Role na Tabela de Descendência 2D.

Tabela de Descendência 3
Passado Distinto

Escorpiões geralmente preferem ficar escondidos atrás de suas máscaras. Seu ancestral ou não o fez ou foi superado por outro. Agora, seu legado continua...

Rolagem	Resultado
1-2	Junshin! Um de seus ancestrais se fez de honrado, e se orgulhou disso! Agora, você deve viver com seu legado. Comece com 0 Pontos de Honra e a Desvantagem Junshin (mas sem PP por isso).
3-4	Tolo! Um de seus ancestrais foi enganado! Perca 5 Pontos de Honra, 4 Pontos de Glória e 4 Kokus iniciais ou 2 itens de seu equipamento.
5-6	Amaldiçoado! Um de seus ancestrais se casou secretamente com a família Yogo. Ganhe a Desvantagem Maldição Yogo. Claro, sua família guarda seu segredo do resto do clã... Por enquanto.
7-8	Nemesis! Uma antiga desavença custou à sua família vidas de seus filhos desde que alguém possa se lembrar. Ganhe a Desvantagem Nemesis (mas não PP por isto). E proteja-se.
9-10	Traidor! Seus pais ou os pais deles escolheram testemunhar contra o clã na corte, criando uma rixa entre sua linhagem e o clã. Você é ronin de clã.

Tabela de Descendência 4
Bênçãos Mistas

Rolagem	Resultado
1-2	Sua família tem um persistente carisma. Você ganha a Vantagem Beleza Perigosa. Claro, isso não é sempre desejável, e muitos podem não gostar do atrativo. Mantenha 1 dado a menos quando usando Etiqueta com aqueles cuja Honra excede a sua.
3-4	Sua família sempre esteve envolvida com o submundo. Ganhe um Aliado Menor no clã à sua escolha, mas eles são do meio criminal.
5-6	Um parente próximo seu eventualmente desapareceu sem avisar por toda a sua vida. Você está incerto se ele ou ela está vivo. Mas quando está por perto ele lhe ensina suas estranhas perícias. Ganhe 2 Níveis em Projéteis Ninja.
7-8	Você foi raptado e marcado quando criança. Desde então, sua família misteriosamente lhe pressionou para que se tornasse um shugenja. Independente da escolha, você ganha o benefício de um *kage yakiin*, assim como suas penalidades. Ganhe a Desvantagem Segredo Sombrio (mas não PP por isto).
9-10	Você herdou um item mágico (talvez uma máscara ou peça do equipamento), mas está incerto sobre sua história ou natureza. Você foi avisado por um parente seu para mantê-lo seguro, escondido e *nunca* usá-lo.

Tabela 2A
Enlace Romântico

Passo Um: Role dois dados para ver a afiliação do clã do interesse de seu ancestral.

01-25	Garça
26-35	Fênix
36-50	Dragão
51-65	Caranguejo
66-70	Unicórnio
71-90	Leão
91-00	Clã Menor ou escolha do MJ ou jogador

Passo Dois: Agora role apenas um dado para o desfecho.

1-3 Vantajoso

1 Aliança Forçada! Ganhe um Aliado Maior do clã apropriado. Tenha em mente que esta aliança pode não estar baseada em confiança ou favor — poderia ter sido forçada.

2 Informação útil ganha! Ganhe a Vantagem Chantagem em alguém do clã apropriado.

3 Favor Devido! Um membro do clã apropriado lhe deve ou sua família por uma "gentileza" recebida durante o conflito social. Alguém lhe deve uma Obrigação de 4 Pontos.

4-7 Digno de Nota

4 Escândalo! Um complicado conflito familiar resultou num conflito próximo, mas seu ancestral estava presente e mudou os eventos ao seu favor. Ganhe 1 Nível de Glória quando na presença do clã apropriado.

5 Enlace de Verão. Sucesso trivial. Ganhe um Aliado Menor do clã apropriado.

6 Casamento! Relacionamento amável. Sem efeito.

7 Enlace de Inverno. Intenção do ancestral impedida por fofoqueiros perturbadores. Perca 3 de Honra.

8-10 Adverso

8 Falha! Seu ancestral só conseguiu se prender a um relacionamento irresponsável até a morte. O arrependimento continua até hoje. Ganhe a Desvantagem Insensível, mas não PP por isso.

9 Descoberto! Ganhe a Desvantagem Má Reputação (mas não PP) e perca 5 de Honra

10 A Mesa Vira! O alvo do ataque amoroso era um amigo próximo do Imperador, e menos ingênuo que seu ancestral pensava. Agora, sua família deve a ele(a) uma dívida eterna por decreto Imperial. Ganhe a Desvantagem Obrigação (mas não PP) e perca 1 Nível de Honra.

Tabela de Descendência 2B
Feito Odioso

Seu ancestral desempenhou um serviço valioso ao clã, e você recebe a recompensa por sua astúcia.

Rolagem	Resultado
1-2	Ancestral assassinou um daimyo, e nunca foi descoberto. Ganhe Furtividade ou Venenos 1 (ou Furtividade/Venenos +1) e 5 Pontos de Honra
3-4	Ancestral resgatou um parente de alguém, e nunca foi descoberto. Ganho 11-20 kokus e 5 de Honra. Se o clã da vítima descobrir quem fez isso, porém...
5-6	Ancestral impressionou um magistrado Imperial, matando vários "traidores" então arranjou outro Escorpião para substituí-lo. Ganhe 1 Nível de Glória ou a Vantagem Ouvido do Imperador (escolha do jogador) e 3 pontos de Honra.
7-8	Ancestral cumpriu uma especial (disfarçada) missão para a Escola Shosuro. Presenteado com uma máscara lacada que vale 15 kokus, e que veio a ser entregue a você. Você tem uma oferta pendente a integrar uma escola à sua escolha.
9-10	Ancestral escreveu um influente livro da filosofia Escorpião. Ganhe Narração 1 ou Narração +1, ou a Ênfase Poesia; uma cópia do livro, e 3 de Honra.

Tabela de Descendência 2C
Morte Obscura

Seu ancestral morreu de maneira a beneficiar seu papel como Escorpião. Normalmente, isso significa que ele morreu longe da vista pública, e os detalhes de sua morte, obscuros.

Rolagem	Resultado
1-2	Morto em duelo — ou para cobrir uma verdade indesejável, ou para averiguar e provar uma questão
3-5	Morte em Batalha... (Role um dado)
1-2	... Depois de "deter" um general inimigo na noite anterior. Ganhe 4 pontos de Honra e Inimigo Menor no clã apropriado.
3-4	... Ter escondido o objeto da atenção de todos. Ele ainda não foi encontrado. Mas sua mãe lhe disse por anos que ela tem um "presente especial" para você quando completar sua Técnica de Nível 1.
5-6	... Depois de envenenar o guardião do estandarte. Ganhe 3 pontos de Honra e Venenos 1 (ou Venenos +1).
7-8	... No lugar do general Escorpião, que foi guardado em algum outro lugar em segurança. Ganhe 5 pontos de Glória, 4 pontos de Honra e Atuação (Imitação) (ou mais +1 Atuação).
9-0	... Entre os exércitos do inimigo, "prova" da culpa sob a pessoa dele. Ganhe 2 pontos de Glória, 4 pontos de Honra e a Vantagem Chantagem sobre o clã apropriado.
6-9	Morreu para esconder uma verdade maior ou um plano maior. Ganhe a Vantagem Engenhoso e 5 pontos de Honra.
0	*Seppuku* — Ou para salvar a face de seu clã, ou para estabelecer a base para futuras ilusões ou simplesmente para afirmar uma questão. Você herdou sua wakizashi ensangüentada, originalmente de Boa Qualidade. Ganhe 3 pontos de Honra.

Tabela de Descendência 2D

Segredos Profundos

Seu ancestral descobriu algo que não deveria, então tornou isso em algo vantajoso para sua família. Agora você herdou o segredo.

Passo Um: Role dois dados para a afiliação do clã da descoberta de seu ancestral.

01-25 Garça
26-35 Fênix
36-50 Dragão
51-65 Caranguejo
66-70 Unicórnio
71-90 Leão
91-00 Clã Menor ou escolha do MJ/jogador

Passo Dois: Role na tabela abaixo:

Rolagem	Resultado
1-3	**Assassinato** Seu ancestral esbarrou num plano de assassinato ambicioso para matar um daimyo e substituí-lo. Você agora sabe disso, e sabe porque o fizeram e tem a prova. Role um dado, então subtraia 2; o resultado é a Glória do assassino.
4-5	**Mentiras** Alguém não está dizendo a verdade. Um segredo de família está enterrado num baú na floresta Shinomen. Você sabe onde o baú e a chave está em seu pescoço. Você não tem exatamente certeza de onde o segredo possa estar, mas seu pai garantiu que quando você abrir a caixa, entenderá.
6-7	**Ligação Perigosa** Carinhos secretos são uma coisa, mas casamentos secretos são outra. Você tem os nomes, datas e lugares e o shugenja que celebrou a cerimônia tem um hábito que você mantém... Só em caso de precisar testemunhar na corte do Imperador.
8-9	**Magia** Maho é um crime capital... Quando relatado. Obviamente, você nunca o delatará enquanto o *maho-tsukai* manter sua parte no trato.
0	**Uma das Doze** Você é o guardião de uma das Doze Escrituras Negras. Você sabe onde elas estão escondidas, apesar de nunca tê-las visto. E é sua responsabilidade proteger o manuscrito com sua vida... E com a de mais alguém.

Tabela de Fortunas do Escorpião

Todo personagem Escorpião tem a opção de rolar uma dessas tabelas, ao custo de 3 PP, para descobrir o que a mão da sorte lhe reserva. Role um dado. Se ímpar, role na Tabela de Boa Fortuna. Se par, role na Tabela de Má Fortuna.

Tabela de Boa Fortuna

Rolagem	Resultado
1	Shugenja: Ganhe um feitiço adicional. Outros: Ganhe uma Katana 4k2
2	Você é um mentiroso natural. Ganhe dois Níveis em Etiqueta (Sinceridade) (ou Etiqueta (Sinceridade) 2)
3	Você tem um item de herança, de vários anos de idade (máscara, tanto, leque).
4	Você tem uma poção de cinco doses. Cada uma lhe deixa invisível por 2 turnos.
5	Você tem uma Nemuranai determina pelo MJ.
6	Sangue respeitado. Ganhe 4 Pontos de Glória.
7	Estudante Predileto: Some 3 pontos às suas Perícias. Uma perícia pode ser maior que 3.
8	Trapaça: Role dados e ganhe o mais alto em kokus.
9	Você tem uma peça de nove jóias, a outra foi roubada. Role dois dados para determinar seu valor em koku.
0	Você tem vários contatos (1 Aliado Menor a ser determinado).

Tabela de Má Fortuna

Rolagem	Resultado
1	Você tem dois itens a menos em seu equipamento inicial (escolha do MJ)
2	Mentir é difícil para você. Ganhe a Desvantagem Incapaz de Mentir (sem PP), que não pode ser retirada com Pontos de Experiência.
3	Você tem um gêmeo! Ninguém sabe quem nasceu primeiro, e há uma herança mensurável.
4	Você tem parte de uma herança roubada (um kit de shogi menos uma das peças, uma katana sem uma saya); seu inimigo tem o resto.
5	Você perdeu sua máscara de família. Perca 1 Nível de Honra e sofra nas mãos de seus parentes até encontrá-la.
6	Superconfiante: Perca 1 Nível de sua perícia mais alta (escolha arbitrariamente se houver mais de uma).
7	Lhe falta a direção de propósito, ou talvez você só se confunda sobre lealdade e *bushido*. Você deve ganhar 5 pontos de Perspicácia adicional para cada Nível de Escola.
8	Perdas de Jogo: Perca 1-10 kokus ou ganhe um Inimigo Menor (agiota).
9	Lhe contaram recentemente que você foi encontrado num cofre que seu pai roubou. Você na verdade é filho de um *daimyo* de um outro clã.
0	Sem Má Fortuna — ainda. Seu astuto MJ possui sua alma agora, garoto-ninja!

Capítulo Quatro: Quem é Quem no Clã Escorpião

NT: Os personagens aqui listados foram projetados originalmente para 1ª Edição de L5R. Assim, todos foram convertidos para as regras da 3ª Edição. O valor do Status foi inferido por nós, já que tal estatística não existia nas edições anteriores. Caso ache que determinado personagem precise de mudanças ou de novos recursos, o MJ é livre para fazer como achar adequado.

Os Bayushi

Bayushi Aramoro

Terra: 3
Água 3
Percepção: 4
Fogo: 4
Ar: 5
Vácuo 4
Nível de Escola: Shinobi Shosuro 5
Perícias: Atléticos 4, Defesa 5, Explosivos 4, Kenjutsu 5, Fechaduras 4, Projéteis Ninja 4, Veneno 4, Truques de Mão 4, Furtividade 5
Honra: 1,8
Status: 6,0
Glória: 7,8
Vantagens: Laço Kármico (Bayushi Kachiko), Destino Maior, 1 Marca das Sombras
Desvantagens: Segredo Sombrio (apaixonado pela esposa do irmão), Maldição Yogo

Aramoro é o irmão caçula de Bayushi Shoju, o daimyo do Clã Escorpião. Porém, Shoju é na verdade seu *meio* irmão. A mãe de Shoju morreu durante seu parte, e seu pai cheio de luto passou muitos anos em completa solidão, longe de seu filho deformado. Finalmente, ele achou conforto nos braços de uma shugenja Yogo, e logo depois seu segundo filho nasceu.

Aramoro cresceu forte e belo, bem diferente de seu irmão. Sua máscara era discreta e sugestiva, permitindo que as damas na corte vissem seus olhos brilhantes e o sorriso fugaz enquanto Shoju tinha sua feiúra atrás de uma mortalha. Ainda assim, ele era o filho caçula. Shoju nasceu para servir. Mas onde o físico era fácil para Aramoro, o aleijado Shoju tropeçava. As máscaras de Aramoro eram sedosas enquanto as de Shoju eram obscuras para esconder sua deformidade. Todas as vantagens de Aramoro eram barreiras para Shoju. Mas sua rivalidade era algo quieto; Aramoro sabia o seu lugar. Isso é, até que os irmãos conheceram Shosuro Kachiko.

Todo inverno, Aramoro tramava ganhar os afetos da mulher. Ele a escreveu poemas, lhe enviou presentes e passou várias caminhadas com ela pelos jardins cobertos de neve do palácio Shosuro. E só quando ele pensou que seus esforços teriam sucesso, seu irmão se aproximou dele com uma pequena caixa. Quando Aramoro a abriu, ele achou todos os presentes e poemas que havia enviado para a bela Shosuro. Shoju sorriu sob sua máscara e se virou. Naquela noite, Aramoro viu seu irmão acompanhando Kachiko para o jantar.

Pela primeira vez na vida, Aramoro foi vencido. Vencido por um homem que tinha como incapaz de tal feito. Ele resolveu nunca deixar isso acontecer de novo. Aramoro abruptamente deixou a escola de cortesãos Bayushi e foi para as sombras.

Primeiramente, o sensei Shosuro recusou a admiti-lo, mas quando ele viu o fogo nos olhos de Aramoro, ele aceitou o pedido do homem. Aramoro começou suas aulas cedo, rapidamente se tornando o mais promissor pupilo da escola. Dentro de três anos, suas perícias superavam as dos estudantes mais talentosos do sensei.

Um dia, disseram a Aramoro que ele tinha uma visita. Ele caminhou pelo pátio e encontrou a linda jovem que ele cortejou por anos esperando por ele. Ela lhe disse que estava para se casar... E havia uma complicação.

Kachiko estava grávida — e não de um filho de Shoju, mas com o filho de Doji Hoturi. “Ajude-me, Aramoro,” ela implorou para ele. “Só você pode me protegê-lo.”

Aramoro não recusaria a ela. Ele nunca recusaria. Ele havia caído voluntariamente sob o feitiço de sua beleza anos antes e era dela para que o comandasse. Ele aceitou a responsabilidade de silenciosamente observar o garoto, e garantir a sua segurança.

Perspicácia

Leitores atentos notarão que as estatísticas apresentadas para os personagens descritos neste Quem é Quem não necessariamente preenche a Perspicácia total para seus Níveis de Escola. Isso é proposital. Para alguns jogos, pode ser necessário que Hida Kisada, o Campeão do Clã Caranguejo, tenha a Perícia Cavalaria 4. Para outros, tal perícia poderia apenas ser muito inapropriada, mas pode arruinar um bom pensamento de campanha ou aventura. Assim, só mencionamos as mais proeminentes perícias para cada personagem, deixando faltas em suas Perspicácias totais onde outras Perícias e habilidades possam ser determinadas por seu MJ como ele achar apropriado.

MJ’s devem se sentir à vontade para preencher quaisquer Perícias e habilidades que sejam necessárias para qualquer personagem deste Quem é Quem (até a Perspicácia máxima para determinado Nível de Escola), ou simplesmente permiti-los desenvolvê-las com o tempo, enquanto os PJ’s interagem com o personagem.

Desde então, Aramoro viveu ao seu nome. Ele se provou o melhor de seu tipo, um observador silencioso que mata e foge sem rastros. Mesmo ele não consegue contar os homens que teve como vítimas. Ele cumpre sua posição sem culpa, sem erro. Mas sempre, no canto de sua mente, está a imagem de sua cunhada, um testamento vivo de sua única falha. Sua única falha viva.

Chantagem

Kachiko e Shoju têm a Vantagem Chantagem. Não nos preocupamos em pôr pontos nelas. Não precisamos. Tanto Kachiko quanto Shoju têm acesso à mais sofisticada rede de espionagem que Rokugan já viu. Se eles querem saber algo, eles descobrirão. É só uma questão de tempo.

Bayushi Kachiko

Terra: 2
Vontade 4
Água: 2
Percepção 4
Fogo: 3
Inteligência 4
Ar: 4
Atenção 7
Vácuo: 3
Nível de Escola: Cortesã Bayushi 5
Perícias: Atuação 5, Corte 5, Etiqueta (Sinceridade) 5, Facas 3, Venenos 4, Sedução 5, Teologia (Shintao) 3, Truques de Mão 3, Furtividade 4, Cerimônia do Chá 4
Honra: 1,2
Status: 7,7
Glória: 8,7
Vantagens: Chantagem, Bênção de Benten, Mente Clara, Beleza Perigosa, Grande Destino (Sete Trovões), Laço Kármico (Doji Hoturi), Sorte (6 pts.)
Desvantagens: Segredo Sombrio, Amor Verdadeiro (Doji Hoturi), Gananciosa (NT: No lugar de "Vaidade", de Edições anteriores).

Bayushi Kachiko nasceu Shosuro Kachiko, filha do daimyo de sua família. Ela é primogênita, mas não é um filho primogênito, e assim, não é herdeira ao trono Shosuro. Este título coube ao seu irmão mais novo, Hametsu.

Kachiko nunca gostou de seu irmão, e passou grande parte de sua infância provocando-o e irritando-o. Ela aprendeu rapidamente que ela podia fazer os garotos mais velhos baterem nele com a sugestão de recompensa, uma lição que ela guardou para o resto de sua vida. Ela também aprendeu outra lição: que homens fariam qualquer coisa se uma recompensa estivesse envolvida. Especialmente uma gratificação física.

Essas lições a levaram a uma conclusão: que homens são estúpidos e fracos. Posição social não significa nada, pois seu irmão tinha posição, e mesmo assim era fraco. Força física não significava nada, pois ela podia manipulá-la aos seus próprios desejos. Em todo lugar que olhasse, ela via homens que podia manipular com promessas que ela nunca precisou cumprir. Ela também descobriu que homens continuam a servir, mesmo se ela quebrasse suas promessas, pela mera *chance* de ganhar o seu favor.

Por toda a sua vida, Kachiko sempre ouviu que sua feminilidade a tornava inferior aos homens, um ser humano de segunda categoria no máximo. Na importa o quanto tentasse, ela eventualmente seria relegada ao papel de esposa, uma posse de um homem e nada mais. Mas Kachiko aprendeu uma profunda verdade: que homens são escravos de seus próprios desejos, e a mulher que tem a rédea de seus desejos é na verdade o seu mestre.

Quando alcançou a idade de educação, ela pediu par ser enviada à escola Shosuro, ms seu pai insistiu que ela seria enviada à escola Bayushi para aprender etiqueta e os caminhos da Corte do Imperador. O irmão dela, por outro lado, foi para a escola Shosuro, o que deu a Kachiko outra razão para não gostar dele. Por várias conexões, ela garantiu que os ex-colegas de seu irmão fossem qualquer coisa menos afáveis.

Quando começou suas aulas com os Bayushi, a primeira lição que aprendeu foi "Abolir toda a simpatia pelo seu inimigo, pois ele certamente não tem nenhuma por você." Para Kachiko, isto era fácil. Tudo que ela precisava era achar a mesma fraqueza em seu inimigo que ela sabia que repousava no coração de seu irmão, e toda sua simpatia seria tomada. Ela também ensinou a si mesma como capturar o e controlar os desejos de um homem, e usar esses desejos contra eles. Ela usou seu tempo na escola para refinar seu ofício numa arte.

Ela reuniu os livros para ensiná-la a arte da guerra e usou esses princípios na corte. Ela aprendeu a esquivar perguntas que não queria responder e manipular os outros a dizerem o que não queriam dizer. Ela aprendeu a evitar assuntos controversos concordando ou discordando, e descobrindo que proximidade (física e política) era uma arma poderosa.

Ela aprendeu a usar a polidez rokugani à sua vantagem. Afinal, o que um samurai irá falar contra a bela e educada mulher que prometeu uma caminhada noturna no jardim mais tarde, naquela noite? Kachiko aprendeu que ela podia ignorar a barreira da "distância polida", o que lhe dava uma dupla vantagem. Primeiro, isso a permitia tornar o assunto desconfortável, e assim facilmente manipulável. Segundo, ela criava uma ilusão de temporária intimidade, que somava charme e sedução às suas perícias. O velho ditado "Matenha seus aliados perto e seus inimigos ainda mais perto" tinha um inteiramente novo significado à Lady Escorpião.

Quando ela atingiu a idade dos dezessete, seu pai percebeu que tinha um problema. Seu senhor Shoju demonstrou interesse em casar-se, mas ela já estava prometida a um samurai Caranguejo, o que significaria uma perda de face — algo que o velho Shosuro não queria — então ele arranjou um meio de cancelar o convite.

Ele oficialmente apresentou sua filha à corte e anunciou que ela se casaria com Bayushi Shoju, e não o samurai

Caranguejo. O Hiruma foi provocado e o desafiou a um duelo para restaurar sua honra. Kachiko, a tempo, virou seu olhar ao jovem e belo filho do Campeão de Esmeralda, Doji Hoturi. Ela até mesmo soltou uma lágrima. O Garça não pôde se conter. Ele se ergueu e ofereceu sua espada para que o Shosuro defendesse a honra de sua filha.

O Hiruma nunca teve chance. Kachiko recompensou o belo Garça com seu leque, mas então foi um pouco além das instruções de seu pai.

Por um ano ela ouviu das proezas do jovem Garça, e quanto mais ela ouvia de Hoturi, mais ela o odiava. Ele representava tudo que ela mais odiava nos homens. Ele era bonito, e usava essa beleza e mentiras de amor para propósitos de conquista. Ele tinha uma posição de prestígio — já que nasceu nela. E, presumia que Kachiko lhe devia... Um favor.

Tão logo Hoturi aceitou seu leque, seus olhos a olharam como se ela fosse uma refeição, ela sugeriu que os dois se encontrassem no jardim naquela mesma noite para um jogo de Go. Ela o deixou então, calmamente feliz em olhar em sua face.

Hoturi chegou mais tarde naquela noite. Kachiko e o tabuleiro de Go estavam esperando por ele. Ele sugeriu que jogassem uma partida de enigmas para determinar quem começaria. Kachiko concordou. O jogo continuou até a manhã, e eles nunca tiveram uma chance de jogarem Go.

Com o passar dos meses, outro tipo de jogo começou entre os dois. Ele tinha regras que só Hoturi e Kachiko entendiam, e cada um tinha seu próprio caminho para a vitória. Hoturi havia seduzido as mulheres mais belas de Rokugan, mas Kachiko era o desafio real. Ele podia ganhar o coração dela, se a fizesse sussurrar "eu te amo" com aqueles lábios delicados, ele venceria uma batalha que o maior Akodo não venceria.

Kachiko, por outro lado, firmou suas intenções de seduzir o maior romântico da corte do Imperador, um feito que para muitos era tido como impossível. Afinal, o homem se provava vez após vez que as afeições de uma mulher não teriam seu coração. Mas diferente de suas predecessoras, Kachiko sabia que vitória dependia do quanto ela poderia dizer "não" ao invés de quão rapidamente ela diria "sim."

Neste aspecto, era um jogo perigoso, pois eles não eram Kachiko e Hoturi, mas Escorpião e Garça. Enquanto o jogo progredia, as apostas subiam e sussurros de seus flertes começaram nas cortes de inverno. Kachiko e Hoturi sorriam calmamente um para o outro enquanto seu joguinho ganhava um público, uma audiência que poderia achar — mas nunca saber — as circunstâncias da competição.

O jogo continuou até depois de Kachiko ter se casado com Shoju, mas tão sutis eram suas manobras que seu marido podia apenas suspeitar de sua infidelidade. Se ele suspeitava, Shoju não parecia se importar. Contanto que continuasse servindo ao clã, tudo estava bem na casa Bayushi. Dois anos depois que se casou, ela terminou o jogo abruptamente, recusando até mesmo a responder sua correspondência. Hoturi chegou à casa Bayushi numa tempestuosa noite de inverno, mas Aramoro recusou deixá-lo entrar. Bem longe da entrada, Kachiko observava quando Hoturi foi embora. Ela não iria vê-lo por outro ano.

No dia seguinte, ela deixou a casa Bayushi para a casa de seus ancestrais. Três meses em sua estadia, ela convidou Shoju para visitá-la. Nove meses depois, ela retornou com um bebê. Ela chamou a criança de "Dairu," que significa "Meu primeiro dever." O garoto tinha oito anos de idade, e não herdara nenhuma das deformidades do pai. Ao contrário, ele era tão belo quanto um Garça. Dairu foi seu único filho. Ela ficou grávida duas vezes desde então, mas não foi capaz de dar a luz nas duas vezes.

Quando Hoturi se casou com Kitsune Ameiko, Kachiko estava muito doente para comparecer. Desde então, eles só se falaram em ocasiões formais e não eram nada senão corteses, respeitosos e muito frios.

Três anos depois, Kachiko foi apontada como serva pessoal do Imperador, uma posição com pouco poder político "oficial". Ela estava lá apenas para ajudar o velho Imperador a ler documentos, reconhecer selos e *mons* para compensar sua falta de visão e audição. Porém, por causa de sua posição, ela tinha grande impacto na moda e etiqueta política rokugani. O Imperador a escolheu para a posição devido à sua contínua lealdade e serviço à Corte Imperial como cortesã do Clã Escorpião. O Imperador também notou que a Lady Escorpião se provou valiosa durante negociações, enquanto daimyos adversários achavam difícil se concentrar com tal amável distração sentada diante deles.

Ancestral: Bayushi (5 Pontos)
Falecido em: 76 (?)

"Você não pode falar de Bayushi
sem falar também de Shosuro."
—Bayushi Ubane

Dizem que o progenitor do Clã Escorpião só chorou uma vez na vida: no dia que viu sua filha marchar para as Terras Sombrias. Seus novos companheiros o serviam fielmente e sem questões, mas como seu filho Bayushi Ubane escreveu certa vez, "Soshi não era Shosuro". Trinta anos depois que Shosuro foi às Terras Sombrias, Bayushi desapareceu. Tudo que restou atrás dele foi sua máscara e um simples pedaço de papel, ambos achados por seu filho. No papel estava escrito: "A perdi para sempre."

Escorpiões que tenham Bayushi como ancestral têm uma bênção e uma maldição.

Eles ganham um tipo de Laço Kármico com outro personagem (NPC ou algo do tipo) que permite que os dois usem os Pontos de Vácuo um do outro à vontade. Se um personagem morrer, porém, o outro personagem nunca pode usar Pontos de Vácuo de novo.

Kachiko tem muitos aliados na corte, mas seus mais valiosos eram os dos Clãs Dragão e Garça. Os shugenjas Asahina e Agasha a deram vários elixires e óleos para ajudar a conservar sua aparência jovem. Eles também

conseguiram manter seus serviços discretos, como o fizeram com várias outras poderosas mulheres nobres.

Fora Hoturi, Kachiko nunca foi infiel a Shoju. Ela foi intimada, tentada, provocada, conduzida e insinuada, mas nunca entregue. Amor é a única coisa que a faria quebrar seus votos a Shoju, e Hoturi é o único homem que ela já amou.

Ancestral: Bayushi Tesaguri
415-545
2 Pontos

Bayushi Junzen, daimyo do clã Escorpião, *não* confiava na família Yogo. Ele tomou as terceira, quarta e quinta Escrituras Negras de suas posses e as confiou ao seu filho, Tesaguri. O menino havia se provado repetidas vezes em batalha. Ele era shugenja completo e brilhante estrategista.

Infelizmente, Junzen confiou demais em seu filho. Dias após receber os manuscritos, Tesaguri tirou vantagem da confiança de seu pai, e as vendeu ao Clã Fênix, e as substituiu por cópias, achando que ninguém notaria.

Ichinore, o *daimyo* da família Yogo notou. Ele informou Junzen e o garoto foi chamado para validar a história do Yogo. Uma vez que Tesaguri viu que seu truque havia sido descoberto, ele correu. Mas não chegou longe.

Ele foi pego no lugar que é hoje conhecido como a Gruta do Traidor. Lá, a família Yogo o amarrou a uma árvore e prendeu sua alma nela para sempre.

Samurais que tenham Tesaguri como Ancestral sempre recebem 50% a mais de ouro para qualquer serviço que prestem. Eles também recebem presentes melhores que os que merecem. Por outro lado, eles não podem guardar segredos. Se descobrirem um segredo, eles o espalharão na primeira chance possível.

Bayushi Shoju

Terra: 3
Vontade 5
Água: 2
Percepção 5
Fogo: 3
Inteligência 5
Ar: 5
Atenção 6
Vácuo: 6
Níveis de Escola: Bushi Bayushi 5
Perícias: Atuação 4, Kyujutsu 3, Batalha 2, Corte 3, Defesa 5, Conhecimento: História 4, Iaijutsu 5, Kenjutsu 5, Conhecimento: Lei 5, Venenos 5, Etiqueta (Sinceridade) 3, Teologia (Shintao) 4, Furtividade 5
Honra: 2,5
Status: 8,0
Glória: 9,5
Vantagens: Chantagem, Mente clara, Grande Destino
Desvantagens: Maldição de Benten, Nêmesis (Doji Hoturi), Manco (braço esquerdo), Coração Mole, Amor Verdadeiro (Kachiko), Azar (3 pontos), Fraqueza (Força)

Dizem que nenhum homem ou mulher viu a face de Bayushi Shoju e sobreviveu. Claro, essas palavras nunca são ouvidas quando ele, sua esposa ou seus agentes podem ouvir. Mas é verdade que ele nunca foi visto publicamente sem uma máscara que cubra sua face completamente, e raramente seus olhos foram vistos. Suas máscaras são magnificamente elaboradas ou muito simples, mas sempre ocultam seu semblante da visão. Enquanto muitos especulam que este comportamento seja simbólico, ele também serve a um propósito prático.

Se as mulheres curiosas na corte conseguissem driblá-la, descobririam uma verdade que ninguém deve descobrir: Bayushi Shoju não é um homem bonito. De fato, chamá-lo de "comum" seria gentil. Sua amaldiçoada prisão seria assuntos de lendas... Se ele fosse um Leão ou um Garça. Mas ele é um Escorpião, e assim ele usou a tradicional roupagem do clã para esconder sua face. Ele é completamente ciente da importância da beleza na corte do Imperador, motivo pelo qual ele e Kachiko fazem um maravilhoso par.

E ainda, o braço direito de Shoju é retorcido e atrofiado, e enquanto remédios mundanos e mágicos já aliviaram vários de seus sintomas, ele ainda sofre da dor e deformidade. Apenas três pessoas sabem da aflição de Shoju: sua esposa Kachiko, seu irmão Aramoro e sua velha governanta Kiko. Ninguém jamais sussurrou uma palavra além da lealdade ao "Senhor dos Segredos."

Apesar de sua enfermidade, Shoju pode ser um dos maiores daimyos da historia. Sua calma astúcia deixou sua marca em quase toda família de Rokugan. Ele não tem inimigos. Ninguém ousa cruzar seu caminho na corte. Ele nunca perdeu uma batalha ou duelo... Mas ele ainda tem que enfrentar Akodo Toturi em batalha, um momento que ele vê com medo e ânsia. E enquanto ele é visto com fama e infâmia por seu sucesso, sua maior conquista — e falha — se senta ao lado dele na sala do trono.

Não há dúvidas na mente de ninguém que Shoju ame sua esposa, e não há dúvidas que Kachiko ame seu marido. Desde o *gempukku* dela, Shoju sempre estava intrigado pelos contos de sua astúcia na corte do Imperador. Quando ele finalmente a encontrou, ele foi escravizado pela sua beleza. Quando passaram uma noite juntos, ele foi fascinado por sua brilhante astúcia. Ela viu por sua "máscara", e ele se viu incapaz de disfarçar as palavras de carinho dela. Pela primeira vez em sua vida, o Grande Enganador foi forçado a ser ele mesmo. Ele deu boa noite a ela, e a observou ir embora, ele sabia que ela seria sua noiva.

Pouco depois de terem se casado, Kachiko deu a luz a um filho. A data exata foi alterada para disfarçar que a criança foi concebida antes do casamento. Shoju sabia que o garoto não era dele. Quando exigiu a verdade de Kachiko, ela sabia que ele veria mentira no que quer que ela arranjasse, então ela o contou a verdade: a criança pertencia

a Doji Hoturi. Shoju ficou enfurecido. O "lindo garoto" do Clã Garça representava tudo o que Shoju odiava nos samurais de Rokugan. Ele era belo... E irresponsável. Tudo foi dado a ele; ele teve que conseguir tudo para si. Ele sobreviveu apenas de sua reputação, não de qualquer tipo de realização.

Shoju jurou naquele momento que Doji Hoturi seria seu eterno inimigo. Ele também jurou que esconderia o fato de que o filho único do Garça usaria um nome Escorpião. Nem mesmo a criança saberia de sua descendência. E assim, Bayushi Dairu passou sua vida inteira sem suspeitar que o homem que seu "pai" o ensinou a odiar era sua própria carne e sangue.

A Fênix e o Escorpião

Um dia, o Escorpião veio à Fênix em sua alta montanha e disse. "Tenho um presente para você."

A Fênix olhou para trás. "Ah, não. Conheço você, irmão Escorpião. Sei sobre você. Não quero seu presente."

"Ah, realmente," disse o Escorpião. "O deixarei aqui," ele disse, pondo-o no chão. "E se você não o quiser, alguém certamente irá querer." Então o Escorpião se virou e foi embora.

A Fênix olhou para o presente e pensou, "Se pegar o presente, e for uma armadilha, então eu fui enganada. Mas se deixá-lo aqui e não for uma armadilha, então terei sido enganada. O que farei?"

Por todo o dia, a Fênix se sentou e olhou para o presente, ponderando sobre ele. "O que ele tem em mente? Ele enganou o Caranguejo com ira e o Leão com orgulho. Ele enganou a Garça com elogios. Como ele quer me enganar?"

Logo, Mãe Sol cruzou o céu e Pai Lua fazia seu caminho, mas a Fênix não se moveu um passo sequer. Ela estava enraizada no lugar, ponderando o presente do Escorpião. Quando olhou para o alto na manhã seguinte, ela viu o Escorpião olhando para ela e rindo.

E a Fênix não tinha mais nada a dizer.

Bayushi Tangen

Terra: 2
Água: 3
Fogo: 2
Ar: 3
Vácuo: 3
Nível de Escola: Bushi Bayushi 2
Perícias: Kyujutsu 2, Defesa 2, Iaijutsu3, Kenjutsu 3, Venenos 2, Etiqueta (Sinceridade) 1, Furtividade 1
Honra: 2,1
Status: 2,0
Glória: 2,2
Vantagens: Sorte (9 pontos)
Desvantagens: Bravo, Ingênuo

Bayushi Tangen tem seu nome inspirado no de seu bisavô, o daimyo que escreveu *Mentiras*. Mais que qualquer coisa no mundo, ele quer viver pelo seu nome. Ele é impulsivo, feroz e pronto para mostrar seu valor. Ele genuinamente acredita em tudo que seus superiores o digam. Afinal, por que seu clã o enganaria? Ele é um Escorpião, ele é leal e é um bom guerreiro. Ele tem o sangue do primeiro Tangen em suas veias.

Tudo isso faz dele uma marionete.

Tangen ama o combate. Ele pula à chance de duelar com alguém. Ele quer fundar uma Academia de Duelos Bayushi para rivalizar com a de Kakita. Ele ensinará suas técnicas a qualquer um que o ouça. Infelizmente, muitos de seus estudantes não têm tanta sorte como ele — ou talvez eles não tenham dominado completamente o método Tangen. Assim, essas mortes têm bloqueado o glorioso sonho de Tangen.

Tangen quer, mais do que tudo, servir como a mão direita do daimyo do Escorpião, e provar que suas idéias e técnicas são dignas do Clã Escorpião, mas Shoju não deu ao jovem uma oportunidade de provar seu valor. Toda tarefa que Tangen recebeu foi cumprida — não por sua habilidade ou perícia, mas por pura sorte. Ele sempre parece escapar do fim certo e retorna pedindo por outro dever para provar seu valor.

Ancestral: Bayushi Tangen
147-170
2 Pontos

Autor de *Mentiras* e *Pequenas Verdades*, Tangen foi um dos mais bem sucedidos e populares *daimyos* na história do Escorpião. Sua morte causou tanta controvérsia quanto sua vida. Na idade de trinta e três, Tangen repentinamente caiu morto no meio da corte de Akodo Hiyorimi. Ocorreu durante um argumento sobre seu trabalho, pouco depois que ele o apresentou ao Imperador. Os Leões disseram que a obra inteira era traiçoeira, mas Tangen a apoiou dizendo "Não há uma só mentira nessas páginas." No meio de toda excitação, Tangen repentinamente parou, tremeu seu braço esquerdo e caiu no chão, morto.

O caos instaurou-se. Seus apoiadores diziam que ele foi envenenado. Hiyorimi disse que os assassinos causaram sua morte para pôr a culpa na casa Leão. Garças sussurravam contos de ninjas dentro do Escorpião que não confiavam em seu próprio mestre, ou estavam furiosos por ele ter dado seus segredos, enquanto a Fênix proclamava que era a vontade das Fortunas. A causa da misteriosa morte de Tangen é discutida até hoje.

Escorpiões que tenham Tangen como Ancestral automaticamente ganham a Desvantagem Incapaz de Mentir. Porém, este personagem sempre precisa de 10 a menos de Perspicácia para ganhar seu próximo Nível de Escola.

Um dos mais perturbadores aspectos do comportamento de Tangen são suas constantes citações do grande, grande tratado famoso de seu avô. Ele o citará ao daimyo, ele o citará ao Unicórnio, ele o citará à Garça, ele o citará em voz alta apenas para que ele mesmo ouça.

Aconteceram três ataques à vida de Tangen. Dois deles vieram da família Shosuro, apesar de Tangen não saber disso. De algum modo, ele conseguiu sobreviver a cada uma das tentativas por um fio de cabelo. Posteriormente surgiu a idéia de convidá-lo a ser o enviado político no Clã Fênix, mas os Bayushi não têm certeza se isso é longe o bastante.

Tangen desenvolveu sua própria Técnica de Escola: "A Espada Sombria das Mentiras Amargas". Ele tem muito orgulho desse nome. Ele grita "Prepare-se para enfrentar a Espada Sombria das Mentiras Amargas!" sempre que entra em combate.

A Técnica de Tangen permite que ele mantenha um dado extra para cada 3 pontos da Vantagem Sorte que ele tem. Infelizmente, Tangen não é muito bom professor, e ninguém mais pode definir sua Técnica. Mestres de Jogo são bem-vindos a permitir que Tangen a ensine a outros jogadores, mas isso nem sempre funciona tão bem quanto para ele.

Bayushi Yojiro

Terra: 2
Água: 3
Fogo: 3
Agilidade 4
Ar: 4
Atenção 5
Vácuo: 4
Nível de Escola: Cortesão Bayushi 4
Perícias: Corte 4, Etiqueta (Sinceridade) 3, Investigação 3, Conhecimento: Lei 2, Enganar (Sedução) 2, Venenos 2
Honra: 3,7
Status: 4,6
Glória: 4,9
Vantagens: Aliados (Clã Leão), Bênção de Benten, Ler Lábios, Voz
Desvantagens: *Junshin,* Má Reputação (Honesto), Coração Mole, Azar (3 pontos)

Infelizmente para Yojiro, ele é um Escorpião com o coração de um Leão. Ele lia livros quando era jovem, que falavam sobre dever e honra, e quando seu pai os tirou dele, ele fez com que outros fossem enviados a ele por Leões e Garças que conheceu na corte. Seu melhor amigo, Matsu Agetoki, tinha mais que vontade de ajudar seu amigo em sua busca pelo bushidô. A história favoria do jovem Yojiro era a da Trovão Shosuro. Ele chorava quando lia as palavras que descreviam seu sacrifício e lealdade... Não apenas pelo Escorpião, mas pelo Império inteiro.

O pai de Yojiro — Bayushi Noburu — era um conselheiro ao daimyo do Escorpião. Quando um duelista Garça estava prestes a prender o daimyo num duelo que não poderia recusar, Noburu viu um meio de salvar a vida do daimyo. Em troca por seu pensamento rápido, o daimyo lhe ofereceu um prêmio. Noburu respondeu: "Deixe meu filho servir como eu servi." O daimyo concordou, e o jovem Yojiro foi admitido na escola de cortesãos Bayushi.

Yojiro teve sucesso misto na escola de cortesãos. Ele viu que tinha um talento natural para entender o que os outros cortesãos estavam fazendo, mas não tinha meios de duplicá-los. Ele era um rápido estudioso dos jogos políticos e podia facilmente construir cenários para surpreender os desatentos, mas não podia se colocar a enganar alguém que depositasse confiança nele. Ele era mais que voluntário a enganar aqueles que fossem um perigo ao clã, mas ele não podia aprender a odiar seu inimigo.

Bayushi Kyoto, o cabeça da escola, sabia que algo precisava ser feito. Yojiro tinha uma mente promissora, ainda que não intentasse em usar as técnicas que dominara. Kyoto meditou no dilema, então pôs em ação um plano que quebraria a honra de Yojiro ou o colocaria completamente fora da escola.

Ele chamou sua melhor aluna, Shosuro Tage, para executar seu plano. Ela informou Yojiro sobre um samurai Garça que esteve visitando uma casa de geishas do Escorpião. Temendo que o Escorpião usasse suas noites de indulgência como alavanca política, o Garça matou todos na casa de geishas, queimou o prédio e voltou para sua terra sem sinais de arrependimento. Ela ordenou que Yojiro destruísse a honra deste homem e matasse sua família em vingança pelas vidas inocentes do Escorpião.

Yojiro estava furioso. Tal homem merecia toda coisa horrível que pudesse ser feita contra ele. Usando as perícias que aprendeu na escola de cortesãos, ele começou a tecer uma teia de intriga que culminaria com a morte da família do Garça, aparentemente nas mãos do próprio bushi. Tal evento certamente destruiria a vida do homem, sua honra, sua história e seu futuro. Na véspera do evento, Tage deteve Yojiro quando ia dar a ordem final sobre o assunto. Ela o disse que o Garça era inocente de tudo que ela e Kyoto haviam dito. Ela o disse que a casa de geishas foi incendiada pelos próprios agentes do Escorpião e as geishas dentro dela foram mortas para testar a lealdade de Yojiro.

Yojiro deveria continuar seu plano contra o Garça. "Se você poderia fazê-lo sem ódio," ela disse, "você pode fazê-lo sem lealdade. Ódio é egoísmo. Se você o faz porque o odeia, você o faz porque você quer isso feito. Se você o faz por lealdade, você faz porque queremos isso feito. A quem serve, Yojiro? Serve ao Escorpião, ou serve ao seu próprio senso egoísta de honra?"

Yojiro não tinha escolha senão destruir o homem. Ele sabia que se recusasse, seus companheiros o matariam. Ele hesitou apenas por um momento, então cumpriu a ordem.

Nove anos se passaram desde aquela noite, e Yojiro continuou a servir o seu clã. Porém, notícias de sua "iniciação" se espalharam pela escola de cortesãos, e ele era chamado de "o Escorpião honesto" pelas costas, uma piada pelo seu momento de hesitação. Cortesãos de outros

clãs descobriram o apelido, e, ironicamente, usavam-no como elogio.

Ele ainda não podia se pôr a arbitrariamente ferir inocentes; sua consciência e seu senso de honra ainda ficavam em seu caminho. Ele tenta servir ao Escorpião como qualquer outro membro do clã o faria, mas muitas vezes, suas missões são tiradas de suas mãos e dadas a outros agentes menos "emotivos".

Sua devoção ao clã, porém, permanece firme e foi notada pelo alto escalão. O próprio Bayushi Shoju secretamente ordenou para que Yojiro mantivesse uma vigia sutil sobre Kachiko, para garantir que "suas indiscrições não arriscassem o Clã." Yojiro seguiu as ordens do daimyo literalmente, ficando próximo à Lady Escorpião sempre que podia. E apesar de não ser imune à sua sedução, sua lealdade provou ser um escudo adequado aos seus mais perigosos encantos — uma virtude que ela achou frustrante em mais de uma ocasião.

O Dragão e o Escorpião

Um dia, o Dragão veio até o Escorpião e disse, "Vi como enganou o Ki-Rin."

E o Escorpião assentiu.

O Dragão continuou. "Eu vi como iludiu o Leão."

E o Escorpião assentiu.

O Dragão continuou. "Observei você enganar a Garça."

E o Escorpião assentiu.

O Dragão prosseguiu. "Estava lá quando você enganou o Caranguejo."

E o Escorpião assentiu.

O Dragão continuou. "E sabia o que faria à Fênix."

E o Escorpião disse, "E ainda assim você não fez nada."

E o Dragão não tinha mais o que dizer.

Os Shosuro

Shosuro Hametsu

Terra: 2
Água: 2
Percepção 4
Fogo: 2
Inteligência 4
Ar: 3
Vácuo: 3
Nível de Escola: Shinobi Shosuro 5
Perícias: Explosivos 4, Fechaduras 4, Projéteis Ninja 4, Venenos 5, Truques de Mão 4, Furtividade 5
Honra: 0,6
Status: 7,0
Glória: 8,4
Vantagens: Liderança
Desvantagens: Má Reputação, Pequeno

Ser o irmão mais novo da amarga Bayushi Kachiko não é tarefa fácil. Hametsu sobreviveu à experiência apenas para se tornar o mais inconseqüente daimyo dos Shosuro na história recente.

Completamente ofuscado pela sua famosa irmã e Bayushi Aramoro, Hametsu é daimyo apenas no nome. Muitos samurais se lembram de Hametsu quando ele era mais novo e alvo das manipulações venenosas de sua irmã. Ele era fraco e um alvo de provocações quando garoto, e agora, ele é marionete e mascote de sua irmã.

Hametsu não fez nada para reparar esta impressão. Ele prefere que os outros o considerem impotente e incompetente. Isso facilita os seus deveres.

Por causa de sua imagem enegrecida, Hametsu raramente atende qualquer função na corte, mas prefere a solidão do castelo Shosuro. Ele se cerca de espiões, fazendo deles seus ouvidos, olhos, pernas e mãos. Ele é a aranha plácida, esperando por leves vibrações em seu fio para avisá-lo que alguém foi preso em sua teia.

Quando o pai de Hametsu morreu, ele deixou para trás apenas um pedaço de papel para seu filho. Estavam escritas palavras de um livro que os Leões proibiram há muito tempo. Dizia:

"Um general não precisa de conhecimento de táticas, estratégia, movimentos e qualquer outro assunto militar. Ele só precisa da percepção para reconhecer homens que tenham tal conhecimento, a inteligência para colocá-los nessas posições de autoridade e força de vontade para deixá-los fazer o que fazem melhor e não impedir seus esforços com seu próprio desejo pela glória."

Ancestral: Shosuro Furuyari
774-856
2 Pontos

Furuyari escreveu três importantes peças na história de Rokugan: *A Morte de Hantei*, o conto da morte do primeiro Imperador, *A Máscara*, uma história do único daimyo do Escorpião que nunca usou uma máscara; e *Pai e Filha*, um épico em três partes sobre Bayushi e Shosuro.

Dizem que Furuyari morreu três dias depois da morte de seu único filho. Porém, alguns historiadores do Leão atestam que Furuyari nunca existiu. Eles dizem que suas peças foram escritas por três Escorpiões escritores menores que achavam que seus trabalhos seriam muito controversos; então todos eles escreveram sob o mesmo pseudônimo para esconder suas verdadeiras identidades. A controvérsia persistiu por vários anos até que finalmente, um dos descendentes de Furuyari provou a tese Leão como falsa — um embuste para desacreditar um dramaturgo Escorpião que rivalizava com os seus.

Escorpiões que tomem Furuyari como Ancestral ganham um Aumento Gratuito sempre que usarem as Perícias: Atuação, Narração (Oratória/Retórica) e Disfarce. A Vantagem Voz custa 1 Ponto ao invés de 2 se você tem Furuyari como Ancestral.

Neste dia, Hametsu decidiu que ele se cercaria de competência. Ele pôs esses competentes seguidores nas áreas de especialidade, então deixou-os fazerem seus trabalhos. Até agora, ele conseguiu sucessos desqualificados. A rede de espiões Shosuro opera num nível que poucos daimyos alcançaram, apenas porque Hametsu foi forçado a retroceder e ouvir aqueles que conhecem seu trabalho melhor que ele mesmo.

Shosuro Taberu

Terra: 2
Água: 2
Percepção 4
Fogo: 3
Ar: 3
Atenção 5
Vácuo: 3
Nível de Escola: Cortesão Bayushi 3
Perícias: Corte 4, Defesa 2, Etiqueta 4, Kenjutsu 2, Conhecimento: Lei 3, Enganar (Sedução) 2, Falsificação 4
Honra: 0,9
Status: 4,0
Glória: 5,8
Vantagens: Aliado (Ide Tadaji), Ler Lábios, Voz
Desvantagens: Fofoqueiro

Taberu é um filho do meio, nem o mais jovem nem o mais velho, nem extrovertido nem tímido. Ele não é um espadachim exemplar, apesar de ter algum talento com a katana. No fim, ele parece distintamente comum.

E é exatamente isso que ele quer que você pense.

Taberu foi feito como um estudo de ser insignificante. Tudo que sempre foi dado a ele parecia uma boa fortuna, da incomum morte de seu pai à herança de certas terras que outrora pertenciam ao Clã Javali. Sua posição na Corte Imperial parece ter sido dada a ele por nenhuma razão além do fato de que Taberu estava no lugar certo na hora certa. Seu foi tio de Bayushi Shoju, mas ele usa o nome Shosuro pois sua mãe deixou seu pai quando ainda era jovem. Ele sempre se sentiu trapaceado, pois era o herdeiro por direito da Espada Ancestral. Até recentemente, o daimyo do Escorpião nunca carregou a Espada, para que os clãs não soubessem de sua localização. Taberu foi escolhido para portar a espada pelo pai de Shoju porque era especialista em não ser notado. Porém, no dia que Shoju herdou o trono, ele exigiu a espada e Taberu não podia fazer nada senão entregá-la. Ele sempre considerou seu dever proteger a espada, não importa quem a detivesse.

A posição de Taberu na corte do Imperador é de intriga e subterfúgio. Ele foi responsabilizado por numerosas manobras políticas e quando Bayushi Kachiko se tornou ala do Imperador, Taberu foi colocado como seu mais alto detentor. Ela imediatamente reconheceu suas perícias e sua lealdade. Ela viu Taberu passar a espada para seu marido e sabia que seu dever sempre seria superar seu orgulho. Este homem era digno da sua confiança.

Ele é um homem magro, quase efeminado. Seus movimentos são graciosos, o que fez com que alguns se referissem a ele como "Garça Venenosa". Taberu não se importa com o apelido, nem o considera um insulto. De fato, ele ganhou confidências de muitas cortesãs Doji. Seu amigo mais próximo — se é que pode chamá-lo assim — é Ide Tadaji, o enviado do Unicórnio. Os dois sempre passam o tempo juntos jogando Go, e apesar de Taberu ter tido muitas oportunidades de abusar da confiança do Unicórnio, ele escolheu não fazê-lo. Ele acha a mente não ortodoxa do Unicórnio fascinante, e conseguiu incorporar seus métodos em suas próprias técnicas.

Ancestral: Soshi Saibankan
130-175
5 Pontos,
4 Para Magistrados do Escorpião

Antes da convenção de enviar Magistrados de Esmeralda para reforçar a Lei do Imperador, as várias cidades do Império normalmente tinham seus próprios sistemas de juízes que arbitrariamente interpretavam a lei para cada cidade. Soshi Saibankan era um desses juízes, e dos mais famosos. Ele governou *Taiyo One Toshi* (Cidade do Topo do Sol) como juiz por dez anos. Em seguida, o Imperador o chamou para servir na corte, e ele definiu o sistema e funcionamento dos Magistrados de Esmeralda aproximadamente da mesma maneira em que o conhecemos hoje.

Soshi Saibankan era famoso por suas histórias com seu "sábio velho Tio Sochoku", parábolas de sabedoria onde ele costumava explicar seus julgamentos não ortodoxos.

Saibankan unificou a interpretação da Lei do Imperador num único código, e usou histórias de seu sábio velho tio para justificar suas decisões.

Por sua sabedoria e grande trabalho desempenhado pelo Imperador, todos os juízes em Rokugan são chamados de "saibankans", ele é considerado a "Fortuna patrona" dos magistrados e juízes.

Qualquer personagem magistrado pode escolhê-lo como Ancestral, mas Escorpiões o escolhem por 1 ponto a menos. Personagens que o adquiram como Ancestral ganham um número de Aumentos Gratuitos por dia igual ao seu Nível de Escola, que só pode ser usado nas seguintes Perícias: Investigação, Lei, Heráldica e História.

Os Soshi

Soshi Bantaro

Terra: 2
Água: 2
Percepção 4
Fogo: 1
Ar: 5
Vácuo: 3

Nível de Escola: Shugenja Soshi 3

Perícias: Caligrafia 5, Corte 3, Conhecimento: Maho 2, Etiqueta (Sinceridade) 2, Meditação 4, Teologia (Sintao) 5, Medicina (Herbalismo) 2, Conhecimento: Lei 3

Honra: 0,5

Status: 7,0

Glória: 7,4

Vantagens: Propósito Maior (Ambição), 1 Marca das Sombras

Desvantagens: Bravo, Segredo Sombrio (Morte do Pai), Má Reputação (Superconfiante), Fraqueza (Fogo)

Soshi Bantaro é um temperamental e odioso homenzinho. Ele é orgulhoso, confiante em suas habilidades e afoito para provar seu nome. Acima de tudo, ele quer reconhecimento.

Ele é o filho primogênito de seu pai, mas o primeiro a nascer. Ele tem oito irmãs em sua frente, cinco da primeira esposa de seu pai, e três da segunda esposa, a mãe de Bantaro. Depois que a primeira esposa de Soshi Wachigai deu a ele cinco filhas, ela foi sentenciada à morte. Sua segunda esposa também teve três filhas, e muitos sussurros circulavam pela corte a respeito de sua similar falta de futuro. Então, ela deu a luz a Bantaro.

Ele era a jóia dos olhos de seu pai, a única criança que ele publicamente reconhecia além da cortesia. O daimyo Soshi estava tão impressionado com suas perícias que levou Bantaro à sua corte como um alto conselheiro. Bantaro serviu ao daimyo por dez anos, ganhando respeito e admiração do velho homem. Durante o quinto ano, o daimyo arranjou para Bantaro sua filha em casamento, assim fazendo-o o herdeiro por direito ao trono Soshi. Cinco anos depois, o daimyo Soshi foi morto em batalha e Bantaro assumiu o trono. Neste dia, Wachigai raspou sua cabeça e se tornou um monge. Ele se casou todas as suas belas filhas e vendeu as feias para as casas de chá. Então, ele se mudou com o seu filho, para dar ao novo daimyo Soshi um conselheiro permanente.

Bantaro tentou trabalhar com seu pai. Ele tentou ignorar seu pai. Ele tentou arranjar outras coisas para ocupar o tempo de seu pai. Nada funcionava.

Então, no fim, ele matou seu pai.

Bantaro seu provou um daimyo bem autoritário. Ele é orgulhoso e arrogante, confiante de que suas perícias são o bastante para superar qualquer oponente. Sempre que Bayushi Shoju o chama, ele está pronto para provar seu valor. Ele voluntária informação aos daimyo sempre que acha que serão recebidas com ouvidos abertos. Ele se põe ao lado de seu daimyo, certo que enquanto ele estiver lá para defendê-lo, o destino de seu clã será glorioso.

Os Yogo

Yogo Junzo

Terra: 4

Água: 3

Fogo: 3

Ar: 6

Atenção 7

Vácuo: 2

Nível de Escola: Shugenja Yogo 5

Perícias: Caligrafia 5, Conhecimento: História 4, Conhecimento: Terras Sombrias 3, Conhecimento Maho 4, Meditação 3, Teologia (Shinato) 5

Honra: 1,1

Status: 7,0

Glória: 8,8

Vantagens: Engenhoso, Grande Destino, Força da Terra (4 Pontos)

Desvantagens: Má Reputação (Temperamental), Insensível, Fobia (Mulheres), Maldição Yogo

Yogo Junzo é o filho mais velho do daimyo Yogo, e herdeiro de um grande legado. Atualmente, Junzo é um dos três homens — incluindo Shoju e seu pai — que sabem a localização da primeira Escritura Negra que foi levada às Terras Sombrias pela Trovão do Escorpião mil anos atrás.

Quando seu pai se aposentou há seis meses, Junzo tomou o seu lugar. Ele se tornaria o daimyo da família Yogo e guardião do mais sombrio segredo. Junzo é muito ciente da responsabilidade diante dele. De fato, ele considera o melhor shugenja desde Shiba, e facilmente superior aos Mestres Elementais Isawa. É apenas seu nome que o impede de se candidatar à posição de Mestre Elemental do Vácuo. Ele viajou às escolas de shugenjas Isawa em várias ocasiões, provando sua perícia e a exibindo perante os estudantes. Ele sempre se põe em posição a desafiar os Mestres Elementais. Ele gosta de testar seus preconceitos, suas teorias e suas magias.

Junzo não é um homem alto, mas ele é fisicamente avançado para um shugenja. Seus ombros e mãos largas dão a impressão de força, enquanto seu raciocínio rápido pode abalar mesmo o mais robusto Caranguejo corar. Ele não desperdiça seu tempo com romance, pois mulheres simplesmente não valem o seu tempo. Junzo as vê como criaturas inferiores, melhores condicionadas — assim os cães — a ficarem em casa. Ele sempre foi convidado a expor suas perspectivas em público; Shoju uma vez o agrediu fisicamente por dizer a Kachiko: “Tolos não nascem, garotas bonitas os fazem em seu tempo vago.” O golpe deixou uma cicatriz em sua testa, pouco acima do olho direito. Junzo não faz esforço para escondê-la, e a chama de “obediência à mulher do daimyo.”

Junto tinha um grande respeito por Shoju antes que Kachiko surgisse. Agora, ele vê Shoju usando a mulher como uma muleta. Ao invés de lidar com o assunto ele mesmo, Shoju simplesmente envia Kachiko para consertar

as coisas. Depois de seu primeiro castigo, ele nunca comentou sua opinião novamente. Mas ele disse ao seu primo, Bantaro: "É óbvio que o daimyo prefere o conselho de uma prostituta que o meu, então guardarei para mim minhas opiniões."

Como muitos outros Yogo, Junzo vê seu dever perpétuo como uma responsabilidade para Rokugan ao invés de ao Clã Escorpião. Ele já ponderou sobre o que faria se fosse forçado a comprometer seu dever, e chegou à conclusão de que se o Escorpião deve cair para preservar o Império, então ele deixará o Escorpião cair.

Yogo Asami

Terra: 2
Água: 2
Percepção 4
Fogo: 2
Ar: 3
Vácuo: 2
Nível de Escola: Shinobi Shosuro 2
Perícias: Atuação (Disfarce, Imitação) 5, Explosivos 1, Fechaduras 2, Projéteis Ninja 3, Venenos 3, Truques de Mão 4, Furtividade 4
Honra: 1,2
Status: 2,0
Glória: 1,2
Vantagens: Bênção de Benten
Desvantagens: Pequena, Amor Verdadeiro (Aramoro)

Asami começou sua associação com o Clã Escorpião quando tinha doze anos. Ela era filha de um fazendeiro cujas colheitas foram destruídas por um ogro fugitivo; ele foi forçado a vendê-la para uma casa de geishas. Bayushi Kachiko vi a menina e imediatamente comprou seu contrato. Kachiko só tinha catorze anos na época, e a comprou de seu pai. A semelhança entre as garotas era notável, e Kachiko treinou Asami nas perícias de imitação e disfarce pra servir como sua dublê.

Quando Kachiko começou seu longo e secreto relacionamento com Hoturi, Asami assumia seu lugar, às vezes por dias. Não era incomum na fortaleza Bayushi que Kachiko não fosse vista por um dia ou dois, enquanto Asami passava pelos jardins por aparência. Asami era uma rápida aprendiz, e rapidamente começou a imitar voz de Kachiko e os maneirismos a um grau que mesmo as aias de Kachiko sabiam diferenciá-las.

A ilusão funcionou perfeitamente por dois anos... Até que Aramoro voltasse às províncias Shosuro para ver Kachiko. Quando Asami entrou na sala, vestida como Kachiko, demorou pouco tempo até que Aramoro descobrisse que esta mulher não era quem ela dizia ser.

Aramoro exigiu saber onde Kachiko estava, mas Asami não falaria. Aramoro ameaçou matá-la se não revelasse o paradeiro de Kachiko, mas Asami se recusou, dizendo ao ninja que ela morreria ao invés de trair sua ama. Aramoro disse, "Então esperarei até que sua ama possa me dizer."

Depois, naquela mesma noite, Kachiko voltou e encontrou Aramoro e Asami ainda paralisados naquele dilema. Kachiko explicou o papel de Asami para Aramoro, e o ninja consentiu. Porém, ele estava tão impressionado pela fidelidade e força de vontade da camponesa que a ofereceu treinamento quando os deveres dela para com Kachiko estivessem terminados.

Com o passar do tempo, o ardil de Asami se tornou mais difícil de se manter. Enquanto envelheciam, seus semblantes amadureciam de formas diferentes. Por fim, Kachiko vendeu a Asami o seu contrato, e lhe disse que estava livre para fazer o que quisesse. Ela imediatamente foi para Aramoro, e o implorou por instrução. Porém, os segredos da escola Shosuro são proibidos para todos os não-membros do Escorpião. Era fácil para Asami usar as perícias que aprendera sob a tutela de Kachiko para pegar um velho marido Yogo. Ela então usou as perícias que Aramoro a ensinara para se libertar dele, e foi reconhecida como Escorpião por direito.

Ancestral: Yogo
Nascimento e Morte Desconhecidos
2 Pontos

Primeiro guardião das Escrituras Negras, Asako Yogo foi amaldiçoado a trair aqueles que mais amava, mas nunca saber quando ou como o faria. Yogo deixou seu clã e sua esposa e filho, mudando seu nome de Asako Yogo para Yogo Kocho.

Kocho tomou uma nova esposa Escorpião — uma bem comum e simples mulher chamada Shujunoko — e pelas tentativas de lhe dar um filho, ela lhe deu três filhas. Yogo nunca deu atenção às crianças, e as via raramente.

Quando Yogo tinha setenta anos, ele passou seus deveres à sua filha mais velha. Ela assumiu a responsabilidade relutantemente, enquanto sua irmã caçula engolia seu protesto. Ela sabia que sua irmã não era forte o bastante para a posição e estava certa. Dentro de um ano, a localização das Escrituras Negras tinham que ser recuperadas.

Os historiadores se perguntam: "A quem Yogo traiu?" A resposta não é simples: Alguns dizem que traiu a filha mais velha, outros dizem que foi a mais nova. Alguns Fênix dizem que Yogo traiu primeiro sua esposa e filho. Talvez ele tenha traído todos esses.

Aqueles que assumem Yogo como Ancestral têm uma perícia inata à *maho*. Eles ganham um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola quando usando Conhecimento: *Maho*. Por outro lado, eles também ganham um número adicional de Pontos de Mácula das Terras Sombrias igual ao seu Nível de Escola quase usam *maho*.

Ela ganhou outro aliado durante seu serviço a Kachiko, que era Shosuro Hametsu. Por causa de sua semelhança com sua irmã, Hametsu a achava atraente e repulsiva. Asami notou isso, e fez uso o quanto podia. Ela está

estudando na escola Shosuro por quase um ano agora, e dominou as perícias de Hametsu para criar venenos simples.

Ela se provou ser uma apta pupila de Hametsu e Aramoro. Ela está certa de que Aramoro está atrasando a hora para sua primeira missão. Ela também tem certeza de que Hametsu não é o único professor que aprecia sua semelhança com Kachiko.

Capítulo Cinco: Idéias de Personagens Escorpião

Ator Shosuro

Como um ator, você usa várias máscaras. Entre elas, está a face de guerreiro que seu pai sempre quis que adotasse e a sensível e austera que sua mão usava. Ambas vieram naturalmente a você agora, como para muitos outros. O que é bom, pois o caminho de escuridão cega em que você viaja requer que se recrie antes da conclusão do trabalho.

Você esteve mais próximo de sua mãe quando era criança, e se tornou um adulto simpático com a habilidade dela para vozes e técnica de emulação e produção. Graças aos contatos dela na Escola Butei Shosuro, você foi adotado cedo e começou seu treinamento como um ator Kabuki de palco. Seus tutores todos dizem que você tem um dom para "prender" as pessoas à sua volta, mas esta era apenas metade de um feito, pois o relegava a papéis menores.

Isso era desconfortável, e você merecia o estrelato. Seu mais profundo desejo era interpretar o papel principal, cheio de paixão, perda e traição. Quem acharia que você cumpriria seu desejo tão completamente?

Ser aceito numa trupe de atuação ao completar seu primeiro ano de estudos não era algo pequeno. Era sua grande aceitação no verdadeiro mundo da dramatização. E também seria seu grand finale.

Durante a primeira parada da trupe, o papel principal adoeceu e você, com seu "invisível" substituto, ficou em seu lugar. Você sabe que foi poderoso no palco; você viu o fogo de sua performance nas faces impressionadas do público. A elevação da realização do seu sonho, casada com o fogo do diálogo que você proferiu, eram o bastante para arrancar lágrimas; mas essas vieram a cair dias depois. Um magistrado local chegou, dizendo que sua filha havia sido deflorada na noite de sua grande performance. A jovem tem certeza que era sua voz que a provocou, suas orgulhosas palavras de rancor orgulhoso sobre seu triunfo naquele dia — tanto sobre quanto fora do palco. E ela se lembra de sua face...

Uma face que mudava um pouco a cada dia, enquanto fugia. Você é um homem procurado, indevidamente culpado pelo mais vil crime imaginável. Você vai continuar correndo?

Ou se virará para ver de quem é o ferrão que lhe envenenou?

Bayushi Bushi Honrado

Você tem um problema muito sério. Você é honrado.

Como um Escorpião, é incomum que tenha encontrado verdade definitiva no Código do Bushidô. É ainda mais incomum que você tenha descoberto o verdadeiro caminho de seu coração nas palavras do grande Shinsei e aderido ao Sintao. Mas você o fez.

Você gostaria de "se encaixar" com o resto de sua família e clã. Você gostaria de ter a inclinação à enganação que outros Escorpiões têm, mas as Fortunas escolheram lhe dar um forte senso moral ao invés disso. Você não pode olhar para os atos cruéis de seu povo sem nada senão contentamento, e desprezaria os planos vis se não tivesse medo que ao fazê-lo os outros o isolem.

As coisas não melhoraram muito desde o protesto de deixar sua amada terra natal. Rokuganis são notoriamente predispostos contra o seu Clã, assim, é improvável que você seja feliz em qualquer outro lugar. E há sua família para considerar.

Você não pode se esconder por trás da falsa máscara de aceitação para sempre, e não pode fugir. Mas você pode fazer algo benéfico enquanto permanece leal à sua fé. Você pode fazer uma diferença. Você pode lutar contra a imagem que o mundo tem do Escorpião. Você pode provar que seu clã é mais incompreendido que desconfiado. Você pode mudar o mundo.

Sua família, porém, não é a favor. Seu pai, que sumiu há dois anos — e que personifica tudo dos Escorpiões que você odeia — dizem que sua "tola busca" custará caro à sua família, e o proibiu de continuar.

Você se curvará novamente perante a autoridade de alguém que deseja sua corrupção? Você sempre acreditou que tinha idéias ruins, mas recentemente sua mãe revelou um obscuro segredo a você — algo que abalou a própria fundação de sua crença sobre a possibilidade de redenção do Escorpião.

Você chorou silenciosamente quando deixou sua casa em seguida. Guardados cuidadosamente em seu *furoshiki*, estão uma bolsa com um kimono preto e um bracelete ensangüentado de bronze, um dos "troféus" de seu pai. Você sabe que nunca pode retornar, mas talvez algum dia você possa trazer coisas que façam se entender com seu pai — mesmo que tenha que matá-lo para isso.

Cortesã Shosuro

A corte Imperial sempre lhe fascinou. Quando criança, você seguia os magistrados, fazendo infindáveis perguntas até que fosse levada embora pelos seus pais, que se desculpavam. Seus tutores diziam que apesar de demonstrar

uma habilidade com a comunicação inter-pessoal, lhe faltava a disciplina mental exigida. Assim, você dedicou sua adolescência a estudar o sistema civil e histórias dos clãs, observando centenas de disputas de corte, criticando os participantes e repensando seus julgamentos.

Sua obsessão pelo sistema legal de Rokugan está longe de ser benigna. A exaltação da vitória pública, o estonteante cheiro da vergonha; a seduzem. Quando tinha seis anos de idade, o daimyo da família ordenou seu pai a cometer *seppuku*, um ato que destruiu sua mãe. Você achou esta demonstração de poder viciante, e começou uma odisséia que acreditava que traria imensa autoridade e sabedoria.

Ao longo do caminho, você se tornou uma bela e jovem dama. Mais de uma vez, você corou samurais amorosos. Você é chamada de "fria", mas não se importa, contanto que algum dia pratique as leis nas Cortes Imperiais.

Neste dia finalmente chegou. Um de seus tutores teve interesse em você e concordou em levá-la sua protegida, uma posição que a exporá às melhores mentes cívicas de sua região. Você também viajará para fora de suas terras para observar os magistrados de outras áreas, representar o Clã Escorpião no mais brutal fórum conhecido, e receberá a sabedoria dos mestres da área. Você usará a máscara de dever cívico de seu clã, o recatado disfarce da timidez ocultando seus venenoso instrumentos — uma mente rápida e uma língua afiada. "Palavras cortam como uma espada," lhe disse seu novo mestre.

Você o deve um favor, claro, e algum dia ele o cobrará.

Mas você não é a única a aceitar esta sorte. Você não tem folgado durante seus estudos. Você coletou provas de compras ilegais do Unicórnio. Você as mantém seguras em mãos, pois nunca sabe quando algo incriminador será útil.

Ninja Infiltrador Bayushi

Você tem muita sorte. Você sobreviveu à Manopla, e se formou... Para o Inferno.

Felizmente, suas armas melhoraram, e você tem muito mais experiência para voltar e começar seu *verdadeiro* treinamento. Mas, em grande parte, é muito azar o seu. O stress da Manopla lhe tirou o gosto por algo escuro e perigoso. Você o escondeu bem — de seus compatriotas, de sua família, e até mesmo, você espera, de seu sensei. Você tem a força para continuar?

"Você tem bastante talento. Ele florescerá com o treinamento adequado," eles lhe disseram. Você é rápido e destro, mas não tem as perícias para tirar vantagem de seus dons. Você é "Geral" — um ninja em seu segundo ano de treinamento. Esta é a hora mais crítica de sua carreira como mestre das sombras. Você será posto a não apenas arriscar sua vida a todo momento, mas fazê-lo enquanto adquire novas perícias às quais foi negado durante a Manopla.

Como seu objetivo neste ano... Não é exatamente uma promoção.

"Você sairá ao mundo e aprenderá os caminhos do Inimigo," eles lhe disseram. "Você se infiltrará num grupo cujo treinamento difere completamente do seu. Você atuará de acordo com suas necessidades, servindo de toda maneira como amigo e aliado. Nunca revele sua verdadeira identidade. Periodicamente, você receberá pedidos de fazer certos 'serviços' para nós. Esses devem ser completados sem falhas e, ainda mais importante, sem o conhecimento de seus anfitriões. Vá em frente. Desenvolva sua máscara de enganação que todo ninja jurou desde que Aramoro aceitou sua tarefa. E o faça com orgulho — sua missão é nobre, mas não honrada..."

Todo Escorpião usa uma máscara. A sua é muito fina de fato. Você se esconde atrás de um treinamento de última hora em esgrima e fala por um véu de falsas verdades e mentiras complexas. Mas este é o que lhe cabe, e você deve aceitar, ou morrer.

Seu sensei falou com você na noite em que queimou seu kimono preto, oferecendo o aviso que poderia lhe dar no ano mais perigoso de sua vida. "Lembre-se do conto do Pequeno Escorpião," ele disse. "Lembre-se de aprender a nadar antes de envenenar o Sapo."

Shugenja Interrogador Soshi

O último ano de sua vida foi muito iluminador. Ele lhe ensinou muito sobre perda e arrependimento, raiva e desejo, e as finas artes da suspeita e da dúvida interior. Acima de tudo, ele implantou duas importantes emoções em sua alma que se provarão inestimáveis nos meses a seguir: raiva e medo.

Durante seu treinamento na Escola de Shugenjas Sohi, você se tornou muito íntimo de seu sensei, um homem de muitos conhecimentos gerais e talento com os Elementos. Ele o treinou com os *shinobi*. Ele também presidiu sua demarcação, e neste dia ele lhe revelou que seus anos de experimento com os aspectos sombrios da mágica Tejina estavam mantando-o. Ele lhe deu um presente chamado "A Mentira das Verdades" e foi embora, para nunca retornar.

Ao despertar após sua cerimônia de *kage-yakiin*, você foi informado que ela consome sua própria constituição, e que você nunca a recuperaria. Você também descobriu que a marca de alguma maneira está viva — ou quase. Demorou algum tempo e esforço, mas você finalmente descobriu "A Verdade das Mentiras." Seu *kage-yakiin* lhe ajudou a "sentir" quando aqueles ao seu redor estão mentindo.

Isso era útil para sua profissão como interrogador. Você é chamado para interrogar os inimigos de sua organização. Você é bom no que faz, e tudo estava indo bem se não fosse por uma de suas "designações".

Ele era um shugenja de uma organização rival com uma estranha cicatriz no dorso. Você foi interrogá-lo sobre os interesses no território de seu sindicato e entregá-lo aos

seus "associados". Mas quando ele viu sua marca, ele explodiu em raiva, gritando o nome de seu sensei e lhe chamando de ladrão. Você teve que sujar suas próprias mãos para acalmá-lo.

Agora, um ano depois, você se acha desejando que nunca tivesse adentrado a perigosa arena do crime organizado. O shugenja retornou (ou assim diz o homem que matou seu amigo, Tobuki, diz) e começou uma guerra contra você e os seus. Quão longe você vai permitir que isso vá? Desistirá e fugirá?

E se o fizer, ele não o seguiria?

Apêndice 1: Dossiê "Traição"

Ou, "Como Ser um Patife Ardiloso e Não Ser Morto Pelos Outros Personagens"

Então, você decidiu ser um Escorpião, não é? Bem, boa sorte para você. Você tem tudo contra você. Você está entre o mais mal visto e odiado povo de Rokugan. Ninguém jamais confiará em você, e nem mesmo numa palavra que você diga, e provavelmente o trairão quando tiverem a chance.

Há um meio de contornar tudo isso, é claro, e isso faz eles parecerem os vilões e de você, um santo. Como se faz isso? É fácil. Só leia as dicas a seguir, e você está no caminho de ser um canalha furtivo que sempre cheira a rosas.

Parte Um: Algumas Coisas Básicas

Aqui estão alguns fundamentos para se lembrar quando se pensa sobre a Honra de seu personagem Escorpião e atitude para com os outros clãs. Considere-as cuidadosamente antes de continuar os itens mais complexos.

Um Pouco de Ética

Há uma questão filosófica sobre ética que nem mesmo Sócrates pôde respondeu. A pergunta é: "As boas ações de um homem residem no intento de suas ações ou no resultado?"

Sócrates disse (e estou parafraseando), "Se a intenção de um homem é ética, o resultado de suas ações não podem ser o contrário." Em outras palavras, se alguém quer o bem, e suas ações falham, devemos julgá-lo pela intenção ao invés do que realmente conseguiu.

Por outro lado, muitos outros (mais notavelmente Maquiavel) disse que se o resultado determina o valor das ações de um homem. Afinal, a estrada para o Inferno é pavimentada de boas intenções, certo?

Por exemplo, digamos que um daimyo do Leão tenha uma bela filha que deveria se casar com um Garça, mas ela se apaixonou por um Fênix. Ela diz a sua mãe que não há jeito dela se casar com o rapaz da Garça, e que fugirá com o Fênix.

O daimyo pragueja um pouco, mas não há nada que ela possa fazer. Ela sabe que sua filha tem forte vontade (ela é uma Matsu afinal), e está disposta a obedecer os comandos da mãe, mas ela se lembra que foi jovem e esquentada e não pode simplesmente forçar sua filha a se casar com um homem que ela não ama. Bem comum.

Então entra o Escorpião. Ele sugere que a mãe siga o seguinte plano. Tudo que ela tem que fazer e convencer sua filha que ela pode prosseguir com o romance com o Fênix contanto que ela se case com o Garça. O Leoa condena o Escorpião, dizendo que ela não comprometerá sua honra com tal desonestidade.

Então, o Escorpião sorri e diz, "Mas, e se o Garça não se importar?"

É aqui que tudo acontece.

O Escorpião faz com que o lindo rapaz da Garça se apaixone por uma geisha treinada pelo Escorpião. Então, quando seu coração pertencer à geisha, ele diz ao Garça que sua noiva está apaixonada por outro homem. Ele irá reclamar? Claro que não.

Agora, o casamento acontece. A noiva está feliz, o noivo está feliz, a mãe está feliz e todos devem ao Escorpião um discreto favor.

Alguém se machucou?

A honra de alguém foi comprometida?

Claro que não. Todos estão felizes; contanto que o casal mantenha seus romances discretos, tudo correrá bem.

Uma última pergunta para o caso: O Escorpião agiu errado ou arquitetou uma grande tragédia romântica envolvendo dívidas de sangue e suicídios? Você decide.

As Leis da Guerra

"No campo de batalha, todas as ações são honradas."
— Trecho de *Liderança*, por Akodo.

Se tudo é realmente justo em guerra (falaremos sobre amor depois), então tudo na vida é justo. Um samurai é ensinado desde pequeno que o raciocínio deve ser mantido todo o tempo. A qualquer momento, ele deve estar pronto para morrer.

Se é assim, pergunta o Escorpião, então por que qualquer ação é honrada? Tudo na vida é guerra aberta; assim, todas as ações são honradas e nada é proibido.

Escorpiões não põem esta filosofia na manga, porém. Deixe os Leões e os Garças acreditarem que civilização e campo de batalha são lugares completamente diferentes. Isso só torna o trabalho do Escorpião mais fácil.

Lealdade

"Não me importa quais cores ele veste. Ele tem sangue Escorpião no coração, e é isso que importa."

— Shosuro Nainame, falando de seu amigo de infância, Akodo Hachi

Lembre-se que Escorpiões valorizam lealdade acima de tudo, mesmo quando o sentimento vem de não-Escorpiões. Isso inclui seus amigos jogadores. Muitas vezes, você perceberá que um Leão leal é mais útil que um Escorpião desleal.

Se alguém — Escorpião, Leão, Caranguejo, Dragão — lhe mostrar que seu coração é leal, então você achou um recurso mais precioso que ouro. Cuide dele, proteja-o, e acima de tudo, não explore-o. Lealdade é difícil de se achar em Rokugan, principalmente para com Escorpiões. Não tapeie aqueles ao seu redor que são leais a você. Lembre-se, se alguém não é seu amigo, ele é seu inimigo.

A parte mais difícil a esse respeito é que você não pode pedir às pessoas para que acreditem em você, você tem ganhar a confiança delas. Você veste o *mon* do mais traiçoeiro Clã de Rokugan, afinal. Você não pode apenas esperar que as pessoas confiem em você. Porém, uma vez que tenha provado sua lealdade umas duas vezes, eles começarão a acreditar em você, e então acreditarão que encontraram uma rara comodidade: um Escorpião confiável.

Honra de Escorpião

Como dizemos umas mil vezes, Escorpiões não põem muita fé no *bushidô*, mas eles põem muita fé na lealdade. Um Escorpião começa com uma baixa Honra no jogo porque está cercado por propagandas de Rokugan sobre as virtudes do bushidô. Certamente, ele passa muito de sua vida sendo doutrinado na filosofia Escorpião, mas isso ainda é uma pílula difícil de engolir.

Imagine ser cirado na América por pais comunistas. Toda sua vida você ouviu que tudo que te cerca é errado. Claro que você quer acreditar nos seus pais, mas imagine só a polaridade de mudança filosófica acontecendo em sua cabeça adolescente.

Yojiro é um bom exemplo da honra Escorpião. Ele desenvolveu um alto senso de moralidade, mas justifica todas as suas ações imorais com lealdade. Ele não perde qualquer Honra quando mente, planta evidências ou suborna guardas desonestos contanto que acredite que esteja servindo o seu clã.

Mas no momento em que põe essas perícias para lago que não sirva ao seu Clã, então ele está em maus lençóis. De fato, lealdade Escorpião é uma força tão poderosa, que ele pode até mesmo perder mais Honra do que a prevista no livro. Como sempre, depende do MJ e da visão dos jogadores de seus personagens, mas no fim, isso dependeria de lealdade.

Parte Dois: Traição Avançada

Agora que você pegou as bases, vamos dar uma olhada em algumas contravenções reais.

Vencer ou Perder

Um Escorpião deve querer fazer qualquer coisa para destruir um inimigo. Você deve querer ir a qualquer extremo. Você deve querer fazer atos tão horríveis e impensáveis que seus inimigos fiquem intrigados por suas depravações

Quando eles hesitam, você ataca.

O melhor meio de fazer isso é apresentar a máscara de fraqueza, enquanto navalhas se escondem por trás de seus olhos de ovelha.

Escolhendo Dois Males

Tenha certeza que seu inimigo deva escolher entre dois males. Ponha-o em posição que exija que escolha entre a honra de sua família e o auto-sacrifício (exílio, *seppuku*, etc.). Se ele for honrado, ele escolherá o sacrifício. Se ele for egoísta, ele escolherá a honra, em qualquer caso, ele se foi e fez algo tão útil quanto suicídio: se lançou para fora da honra de sua família para sempre.

Mentindo

"Todos mentem. Menos eu."

— Trecho de "Pequenas Verdades".

Aqui está uma pequena verdade sobre mentiras. Se alguém tem que escolher entre uma mentira bonita e uma verdade feia, ele geralmente escolherá a mentira. Ou, se têm que escolher entre uma verdade dolorosa e uma mentira prazerosa, eles novamente escolherão a mentira.

Agora, samurais tendem um pouco ao lado do auto-sacrifício da cerca, então você tem que ser cauteloso quando sua força as pessoas para escolherem entre verdades e mentiras. Porém, existem poucas coisas com as quais você pode contar.

Por exemplo, se um Leão está diante da escolha de aceitar uma mentira que sacrificará sua honra de família ou o matará, ele se matará. De qualquer maneira, você vence.

Paciência é Recompensa Por Si Só

"Tolos esquecem. Certifique-se que você não."

— Trecho de "Mentiras", por Bayushi Tangen

Tomemos por exemplo uma Matsu que acabou de conquistar um castelo Escorpião. As palavras de morte do senhor do castelo são uma maldição tão alta que todos em volta podem ouvi-la (incluindo os Escorpiões que se

escondem nas sombras). Ele grita que se ela não matar seu primeiro filho, a criança a matará.

Essas palavras são ouvidas por Escorpiões nas sombras, e o plano começou.

Anos depois, quando ela já se esqueceu dessas palavras, a Lady Matsu acorda fora de seu castelo no exato local onde decapitou o daimyo Escorpião; sua espada embalada em seus braços. Ela não foi ferida de maneira alguma, mas lá está ela, sozinha na selva. De algum modo, ela encontra seu caminho de volta para casa, e logo depois descobre que está grávida.

Uma Conspiração Arruinada

Esta técnica é complicada e requer ilustração. Arrumemos o palco com um bushi Unicórnio que recentemente se casou com uma rica família da Garça. Ele herdou as terras da Garça e trouxe vários corcéis Unicórnios com ele para o novo castelo. A Garça deseja tirar vantagem do pretendente Unicórnio, usando-o para pegar seus cavalos e estudá-los com os cavalos menores da Garça.

Nesta corte de inverno, ele se encontra com um Escorpião que vê a situação e expressa sua preocupação ao Unicórnio. "Eles estão te usando, meu amigo," ele diz. "Eles não querem você, querem seus cavalos." O Escorpião brinca com o orgulho do Unicórnio, mas o Unicórnio o ignora. Ele foi avisado sobre os ardis do Escorpião, e sabe que o Escorpião está prestes a fazer. Ele manda o Escorpião embora e ignora os avisos.

Então, sem quaisquer outras partes descobrindo suas atividades, o Escorpião vai garantir que o plano da Garça funcione. Ele suborna garotos de estábulo por outras vias (disfarçado de Garça, obviamente), faz com que a Garça vá para batalhas imprevistas nos cavalos de guerra do Unicórnio e geralmente faz a Garça parecer muito, muito culpada.

Certamente, as suspeitas do Unicórnio estão confirmadas. Ele começa a ver seus primos da Garça mais de perto, e assim que o faz, o Escorpião recua, removendo-se da cena. Ele não é mais necessário nesta parte do plano. Agora, ele retorna à corte Unicórnio, se desculpa por falar contra seus primos Garça sem confirmar sua suspeita primeiro, então pergunta se há algum meio pelo qual possa reparar sua reputação.

O Unicórnio, agora munido de provas, diz ao Escorpião que há algo de fato que possa fazer. Ele pede ao Escorpião para ajudá-lo a pegar a Garça em seu joguinho sujo. Afinal, quão experto pode ser uma Garça comparada a um Escorpião?

O Escorpião concorda. Ele já conhece todos os conspiradores pelo nome, pois (sob disfarce), ele esteve ajudando-os há poucos meses atrás. Ele prende os Garças, os leva ao Unicórnio para julgamento, ganha o favor do daimyo... E alguns corcéis Utaku por recompensa.

Parte Três: "Seria Mais Divertido..."

Durante nossas partidas de teste, um de nossas jogadoras criou um personagem Escorpião. Depois de poucas seções de jogo, um dos comentários dela foi, "Seria mais divertido se eu não estivesse interpretando um Escorpião." A perguntei a respeito em particular, e ela me explicou desse jeito. "A Garça não gosta do Leão e o Leão não gosta do Caranguejo e o Caranguejo não gosta da Fênix... Mas todos me odeiam. E nem fiz nada contra eles."

Pode ser difícil jogar de Escorpião. Ninguém confia em você. O que é pior, eles estão esperando que você os traia na primeira oportunidade. Pior ainda, muitos deles acham que você já o fez. É divertido ter alguém para odiar, e por não poderem implicar com a Garça, eles todos têm raiva de você. Afinal, quem irá se colocar do lado do Escorpião?

Há um problema nisso. Um problema muito grande. Enquanto jogadores acham fácil implicar com o Escorpião, seus *personagens* sabem melhor. Em Rokugan, a última coisa que você quer fazer é ver o lado ruim de um Escorpião, pois se você mexe com um, você mexe com toda a corja de traidores.

O Escorpião tem a distinção de ser o equivalente à máfia rokugani. Todos sabem quem ele são e o que estão fazendo, mas ninguém quer se pôr na frente deles. E por boa razão. Todos têm um segredo para esconder, e se você mexe com o Escorpião, é tão bom quanto pôr este segredo em céu aberto para todos verem.

Se seu personagem cai no dilema "descarregue no Escorpião", aqui estão alguns meios de resolvê-lo.

O Que Tem Feito Por Mim Ultimamente?

O melhor e mais direto meio de lidar com um samurai engraçadinho que acha legal xingar com nomes do Escorpião é lembrá-lo que você está sempre junto dele. Todos têm um dever para com o Imperador, e se este samurai acha que pode fazer seu serviço melhor que você, ele é bem-vindo a tentar. Lembre-se, você é o samurai que faz o que ninguém mais quer fazer. Você não é doutrinado por coisas tolas como bushidô. Alguém tem que fazer o trabalho sujo, e ele também pode ser feito por um profissional.

Garanta que todos saibam disso. Tudo em Rokugan gira em torno da aparência, e você é aquele que não parece bem. Quando não podem usar um guarda-costas sem sanguinolência, você é quem é empurrado para tagarelar. Quando precisam falar à *okasan* que possui a casa de geishas, você é aquele que sabe o nome dela. Quando o vilão da história sai tossindo, foi você quem esteve envenenando o chá na última noite.

Você também é aquele que pode avisar o grupo quando estão prestes a pôr seus pés comedidos pelas mãos. Você

sabe, por exemplo, que o jovem e bravo samurai que está insultando as pessoas a esmo veio a ser o filho do amor secreto do Imperador, e levá-lo para longe e espancá-lo lhe fará servir na Muralha Kaiu por cinco meses. Ou ainda pior, você poderia ficar cuidando do pavão predileto da Imperatriz por uma estação ou duas.

Existem outros meios de suas perícias serem úteis ao grupo. Tão logo o Kakita esteja prestes a entrar num duelo para salvar a honra de sua filha, você o diz, "O Dragão está favorecendo sua esquerda," ou talvez você esteja no ouvido do Dragão, dizendo-o sobre um não existente pulso esquerdo ruim de seu adversário Garça. E quando estiverem questionando o Unicórnio sobre o assassinato de sua amante, você é aquele que vê seu olho esquerdo piscar sempre que tenta contar uma mentira.

Ter um Escorpião no grupo não é necessariamente uma trivialidade. Você pode prover assistência essencial para um grupo — magistrados ou coisa do gênero. O único obstáculo que você tem que superar é sua reputação. E isso é facilmente feito, tão logo entendam o conceito de lealdade do Escorpião.

Regra Opcional: Lealdade Escorpião

Para representar o conceito de lealdade Escorpião com números, considere isto. Quando questões de lealdade surgem, a honra de um Escorpião é *sempre* considerada 2 Níveis maior (máximo de 5).

Estes são considerados os "Níveis de Lealdade" do Escorpião. Porém, se ele perde Honra por sua deslealdade, ele perde o *dobro* de Pontos de Honra sugeridos.

Mestres de Jogo podem também pedir que personagens Escorpiões façam uma Lista de Lealdade. Para cada ponto de Honra (incluindo o bônus de Lealdade) o Escorpião lista uma pessoa, lugar ou coisa a qual é leal. A lista está em ordem de importância, então espera-se que o Clã esteja no topo.

Um Escorpião só pode ter quantas lealdades ele tem de Honra. Por exemplo, se um Escorpião tem 2 de Honra, mais 2 "Níveis" de Lealdade Escorpião, ele tem um total de 4 pessoas, lugares ou coisas que ele pode colocar em sua lista de lealdade. O Escorpião põe seu Clã no topo da lista (bom garoto), seu sensei em segundo, sua amante Garça em terceiro e seus pais em quarto.

Apesar da lista poder ter efeitos colaterais mecânicos, sugerimos que seja mais um ajuda para a interpretação. Mas se um MJ achar adequado lhe causar perdas de honra por escolher seus pais ao invés da amante Garça, não vemos nenhuma razão para censurá-lo. Era sua lista, afinal!

Lealdade Escorpião

"Quanto mais questiona minha lealdade, menos você a merece."

— Bayushi Yojiro.

Felizmente agora você está familiarizado com este conceito. Aqui está como interpretá-lo.

Escorpiões não têm o hábito de dizer às pessoas o quão leais elas são, eles demonstram isso. Afinal, ninguém em Rokugan sabe melhor o quão inútil é uma promessa quanto um Escorpião. Mas uma vez que um Escorpião ponha alguém em sua "lista de lealdade", esta pessoa ganhou algo muito potente.

Por uma razão ou outra, ao menos as poucas pessoas com quem você está viajando ganharam sua lealdade. Demonstre-as isso. Mostre a elas quão valiosa a lealdade de um Escorpião é. Uma vez que os membros simpáticos de seu grupo comecem a ver os benefícios de suas perícias, os outros estarão afoitos a ganharem esta confiança.

Mostre a eles que você quer mentir, trapacear e roubar. Mostre a eles que você quer tomar o calor por eles quando as coisas forem mal. Afinal, o que o *bushidô* significa para você? O que Honra significa para você? Você estará querendo sofrer a censura para proteger suas reputações. Dê pequenos favores, especialmente se ninguém pediu por eles. Se você é um shugenja, faça o Caranguejo mais difícil de ser atingido em batalha fazendo-o aparecer exatamente dois metros de onde está na verdade. Lembre-se que herbalismo pode curar tão bem quanto ferir.

Escorpiões podem ir aonde outros samurais não podem... Assim como seus amigos. Você conhece todas as melhores casas de geishas. Você conhece onde beber o melhor *sakê*. Você conhece todos os melhores mercadores. Você sabe o preço de todos, e se não souber, você pode descobrir rapidamente. Você conhece os segredos de todos, sujos ou não. Resumidamente, você pode ter essas coisas feitas sem se prender ao medo de comprometer sua Honra. Vejamos o Leão e a Garça fazerem isso. Eles podem questionar os seus métodos, mas nunca podem questionar sua eficácia.

Causando a Dor

Mexer com o Escorpião é como pedir ao Imposto de Renda para lhe fazer uma vistoria. Não, não é bem assim. É como pagá-los para fazer isso. É como chutar o cachorro do chefe de uma gangue. Ninguém irá lhe ajudar, porque sabem que é melhor não se envolverem. Você deve ter seus amigos treinados o bastante para que quando alguém mexer com eles, eles se virem imediatamente para ajudar. Ninguém se vinga como o Escorpião.

Quando chega a hora de alguém se ferir, lembre-se que você tem o Clã inteiro atrás de você. Os Escorpiões sabem que se um deles parecer fraco, todos parecem fracos. Escorpiões olham uns pelos outros; é o único jeito de se manterem vivos. Aqui está algumas maneiras de causar dor naqueles que não acreditam.

Você realmente deveria causar uma igual quantidade de dor naquilo que te causa. Porém, não se esqueça que inimigos raivosos fazem exércitos e mortos apodrecem na cova. Não hesite em destruir alguém que se apresenta como uma ameaça real. Nunca se esqueça de matar um inimigo, mas ele sempre lhe fará se arrepender de tê-lo deixado vivo. Se você escolher matá-lo, garanto que ninguém estará por perto para vindicação.

Mas matar nem sempre é o melhor jeito de se remover um inimigo. E certamente não é o mais poético. Enquanto a poesia deveria ser reservada para conquistar lindas Garças, uma inclinação ao drama pode lhe render uma boa reputação dentro e fora de seu Clã. Poesia é ótima, contanto que não lhe atrapalhe no caminho de seu objetivo.

Quando você decidiu causar dor, comece pequeno. Comece com pequenas cicatrizes à honra deles. Ponha pequenas farpas de metal no cabo de suas espadas para que se desequilibrem. Ponha as farpas uma por vez, então ele pensará que está perdendo o jeito, somado à sua geral falta de confiança. Uma vez que tenha se acostumado com o peso extra, tire as farpas.

Prepare poções que induzam flatulência ou que façam que certas partes de sua anatomia pareçam meio verdes.

Beber o *sakê* dele num único gole o fará parecer tolo. Ninguém tem que saber que você o ajudou.

Finalmente, fira o seu orgulho fazendo com que a *okasan* de sua casa de chá favorita saiba que não é mais apreciada em seus negócios.

Se pequenas cicatrizes não funcionam, é hora de partir para a real dor.

Trate sua espada com um composto de ferrugem. Não importa o quanto lubrifique e trate da espada, ela só ficará pior. Eventualmente, ele terá que explicar ao seu senhor exatamente porque sua espada de família está em condições tão ruins.

Quando estiver dormindo, corte fora seus mindinhos. Sem mais *kenjutsu* para ele.

Faça com que suas irmãs consumem seus amores secretos antes do casamento com o homem que a família dele negociou muito para conseguir ganhar.

Enquanto estiver dormindo, falsifique seus documentos... Porcamente. Quando os magistrados examinarem os papéis, eles notarão a falsificação e exigirão saber quem ele realmente é. Garanta que os magistrados saibam o quão estúpido ele pensa que eles são. Caso contrário, ele teria feito um trabalho melhor forjando os documentos.

Quando ele e seus amigos forem à sua casa de chá predileta, a *okasan* faz com que ele passe a noite com a mais feia garota na casa. “Acho que normalmente é ela quem faz os jantares,” você comenta calmamente. A okasan faz um comentário (mais alto do que deveria, talvez) que ela não o deu uma “mulher real” até que ele aprenda como agradar uma “mulher real”.

Shinriko: Pequenas Verdades

A demora é o passatempo dos tolos.

Ferimentos são esquecidos mais rapidamente do que ofensas.

Deixe os tolos lerem o que tolos escrevem.

Quão amavelmente galgamos a bela mentira.

Nenhum inimigo é imperceptível.

O que está atrás do trono é sempre maior do que o que se senta nele.

Um homem em amores, um homem em ódio: ambos querem acreditar em qualquer coisa para conseguirem suas causas.

Sempre esteja pronto para esperar.

Shinsei disse: “Perdoe e esqueça.” Para quê? Para que você possa me enganar de novo?”

Aprenda as lições do passado, pois o que estava acontecendo, *está* acontecendo. O que aconteceu, *irá* acontecer. Ao entender o passado, você aprenderá como agir agora e como se preparar para o futuro.

Segredos e Porcelanas

Segredos e porcelana têm uma coisa em comum. Deixe um deles cair, e todo o mundo o ouve.

— Trecho de *Pequenas Verdades*

O maior engano que um samurai pode fazer é trair a confiança de um Escorpião. Tais homens são assunto para as lendas em Rokugan. A mais famosa história é a de Shiba Tatsune. O filho do daimyo da Fênix, Tatsune era jovem, orgulhoso e um pouco arrogante. Ele queria ganhar o coração de uma samurai-ko Escorpião, Bayushi Naname, e concordou fugir com ela. Todos sabiam que eles iriam, talvez até quisessem que fossem. Tatsune tentou contar ao seu pai o mais cedo que pôde, mas o velho descobriu o plano antes que ele tivesse a chance de contar. Seu pai o confrontou e lhe disse que não havia meio dele se casar com uma Escorpião. Ele ordenou seu filho para romper o romance com a garota impiedosamente. “Quebre o coração dela,” ele lhe disse.

Tatsune seguiu as ordens de seu pai. Naname estava abalada. Incapaz de recuperar suas emoções, ela raspou a cabeça e se juntou a um convento. Porém, as duas irmãs de Naname tinham algo a mais a dizer sobre o assunto. Disfarçadas de geishas, uma irmã seduziu o *karo* do pai, e a outra o pai. Então, por sua vez, cada uma convenceu seu respectivo amante que o outro estava ouvindo demais os

conselhos de uma mulher. Antes que alguém dissesse qualquer coisa para eles, a província inteira estava em desordem pois os dois homens mais importantes da área estavam brigando entre si.

Finalmente, um exército Leão apareceu às portas do castelo Shiba. Os dois homens começaram a discutir sobre quem deveria liderar o exército contra eles. As duas irmãs revelaram suas identidades ao daimyo. Elas o disseram que o exército Leão sabia de todas as fraquezas do castelo e as fraquezas do exército Shiba. Elas também disseram que o general do exército sabia cada segredo que o daimyo e seu karo haviam sussurrado para elas. "Mesmo nos matar agora não preservará os seus segredos."

Mas elas garantiram ao daimyo que havia um meio de sair. Se Tatsune fosse ao convento onde Naname ainda chorava por ele e implorasse pelo perdão dela, o exército Leão se retiraria e seus segredos continuariam seguros.

O daimyo não tinha escolha. Ele enviou seu filho ao convento onde Naname estava esperando por ele. "O único meio de ganhar o meu perdão," ela disse a ele, "é casar-se comigo. Aqui e agora." Tatsune concordou e os dois se casaram. Na manhã seguinte, eles voltaram ao castelo Shiba, e quando chegaram, descobriram que seu pai havia cometido *seppuku* e que Tatsune era o novo daimyo. Mais importante ainda, uma Escorpião seria a mãe do próximo daimyo da família Shiba.

Parte Quatro: Trágicos Enganos

A pergunta mais freqüentemente feita sobre o Clã Escorpião é algo como esta:

"Se eles são o mais odiado, vilanizado Clã, conhecido pelos seus maus e detestáveis meios, por que ainda estão por aí? Por que os outros Clãs não os destroem e acabam com isso de uma vez?"

Os Escorpiões não são a única fonte de mal em Rokugan. Tudo depende de seu ponto de vista. Vamos dar uma olhada em cada um dos Clãs, e quando acabar, diga-me qual é a verdadeira fonte do mal em Rokugan.

(A saber, as próximas seções devem lhe ensinar como falar sobre os Clãs na voz de seu personagem, então tenha certeza de ler tudo isso com certas restrições).

O Caranguejo

Tudo bem, tudo bem, então os Caranguejos guardam as fronteiras de Rokugan.

E daí?

Fazer o seu dever não basta. Você tem que fazê-lo bem, e exatamente o quão bem o Caranguejo guarda as fronteiras de Rokugan? As Terras Sombrias passam por elas toda semana ao que parece. Existem relatos de *maho-tsukai* por todo o Império, sem mencionar as velhas do pântano, goblins, ogros e trolls. Invocações de onis certamente não são ocasiões raras, ou eles não têm aqueles Caçadores de Bruxas Kuni varrendo o continente para isso?

Sim, o Caranguejo faz um bom trabalho guardando as fronteiras de Rokugan. Tão bem quanto... Digamos... O Leão o faria. Tenho certeza que se enviarmos uma brigada ou duas de Matsu muralha Kaiu a baixo, elas congelariam em terror daquelas hordas de pequenos goblins gritando se arremessando a uma muralha de trinta metros de altura. Tenho certeza que elas se sairiam tão bem quanto os Hida derramando piche quente naqueles terríveis, terríveis goblins.

E como elas se sairiam a... Três metros de altura?

Metade dos Hida estão corrompidos pela Mácula das Terras Sombrias, e outra metade é feita de berserkers dementados que não têm qualquer maneira ou decência comum que seus típicos ogros. Eles trazem a Mácula com eles em nossas cortes e não têm nem mesmo a cortesia comum de tomar banho. Seus shugenjas preferem entreter goblins e seus bushis preferem a companhias de "ratos" à nossa. Eles riem de nós, nos chamam de fracos, dizem que não sabemos o "o que verdadeiro medo é" e retornam ao seu mureto e observam e esperam que alguma coisa ameace o Imperador.

Eles reclamam de seu dever, mas oferecer ajuda, eles riem e gargalham de você na sua cara, "Você não está pronto para o que está lá!" eles dizem.

Talvez eles não queiram lá embaixo na muralha porque não querem que vejamos contra o que realmente estão nos guardando.

A Garça

E então temos nossa prima, a Garça. Há um razão pela qual escolheram um pássaro com um pescoço tão longo: é difícil esconder o fato que eles têm duas bocas. Uma eles usam quando falam ao Leão e a outra usam quando falam sobre o Leão.

Eu disse duas bocas? Talvez tenha quisto dizer duas faces.

Fomos difamados pela Garça como sendo dúbios, e ainda assim, não temos sido outra coisa que não honestos à nossa natureza. Usamos isso em nossas faces, afinal. A Garça, por outro lado, abraça as mesmas filosofias que nós, mas a esconde sob finas sedas e belos sorrisos.

Quantas vezes eles se esconderam atrás do kimono do Imperador enquanto te repreendem em sua perda de honra?

Quantas vezes eles fogem do campo de batalha enviando guardas pessoais do Imperador para protegê-los enquanto fogem?

Kakita mesmo disse: "Só preciso de um ataque."

E ele apenas ataca quando tem certeza que não se tem chance nem mesmo de sacar sua espada. Não por ele ser um melhor espadachim, mas porque ele fala melhor que você.

A Garça são crianças esnobes, de punho frouxo que precisam... Não, não precisam... Que *querem* um espancamento.

A coisa mais engraçada sobre a Garça é como eles acham que servem ao Imperador. Afinal, como a arte serve ao Imperador? Se é que serve a ele... Oh, digamos, mais do que o jeito do Caranguejo de servir ao Imperador? Qual dever é mais importante à sobrevivência de Rokugan: guardar a muralha ou cultivar flores? Caçar bruxas, ogros e monstros ou fazer passarinhos de papel? O dever de um samurai é fazer sua alma pronta e voluntária para morrer a qualquer momento a serviço de seu senhor. Assim, como dobrar papel e arranjos de flores prepara sua alma para a morte? Estou certo que alguma Garça tem uma resposta muito eloqüente para nós. Ela pode dizer que sua eloqüente resposta ao troll que queira ouvir a respeito.

Ah, sim, a Garça garante que Rokugan pareça muito, muito bonita, mas um belo caixão ainda é um caixão, não importa quantas flores e pássaros de papel se ponham nele.

O Dragão

Todos dizem, "O que pode alguém dizer sobre o Dragão com qualquer certeza?"

Bem, tenho algo muito certo para se dizer a respeito deles.

Nunca estive lá, mas ouço muitas histórias de cercas nas terras do Dragão, e há muitos Dragões sentados nelas.

Eles estão todos com medo de descer, porque acham que terão que fazer alguma coisa.

Os Leões

Aqui vai uma verdade para você. Nenhum Leão o verá como seu igual. Ao que ele se preocupa, não há diferença entre você e uma pilha de esterco. Essa é a verdade. você sabe disso e eu sei disso. Eles sabem disso também. Eles apenas têm medo de dizer isso alto, porque vaidade é uma falha de caráter. O próprio Akodo o disse.

Ele também disse que um samurai não tem espaço em seu coração para orgulho. Afinal, um Leão só tem espaço em seu coração para o seu senhor. Pergunte a ele. Qualquer Leão faria qualquer coisa por seu senhor.

Exceto mentir.

E trapacear.

Talvez roubar.

Certamente não matar, ah, não.

Essas coisas comprometem sua honra, e ele não o faria.

Ele se mataria antes que comprometesse sua honra. Pergunte só a um deles.

Foi isso que Akodo o ensinou.

Então, um Leão fará qualquer coisa pelo seu senhor, exceto... Bem, você sabe — neste caso, ele se mataria.

É por isso que esses Leões têm que ter muito cuidado sobre o que pedem aos seus samurais fazerem. Digo, a última coisa que queremos no mundo é ver um bando de Leões caindo em suas próprias espadas ao invés de fazerem o que seus senhores pedem para que façam.

Mas isto é um Leão para você: Obediente até o fim.

A Fênix

Não há muita coisa de ruim que possa ser dita sobre a Fênix. Quer dizer, eu raramente os vejo. Eles ficam em suas montanhas, estudando ao longe, procurando pela verdade nas palavras de Shinsei. Todo o dia, é isso que eles fazem: estudam, estudam, estudam, estudam.

Queria ter tempo para ler o dia inteiro.

O problema é, estou ocupado servindo ao Imperador.

O Unicórnio

Tenho apenas uma pergunta sobre o Unicórnio. Vou demorar um pouco para chegar nela, então me aproveitarei de sua indulgência apenas por um momento.

Nós Escorpiões nunca fomos nada senão honestos. Somos a mão de trás do Imperador, fazendo o que ele não pode fazer para que não suje suas mãos com nosso trabalho. O protegemos de coisas que o Leão e Garça não podem ver, porque eles sujarão seus olhos com o conhecimento adquirido por eles. Estudamos as Terras Sombrias assim como o Caranguejo. Estudamos os segredos dos Elementos assim como a Fênix.

Nunca fomos nada mais do que o Escorpião, e, ainda assim, você zomba de nós.

O Ki-Rin se foi há oitocentos anos.

Alguns bárbaros se mostram, se chamam de "O Unicórnio" e assumem o lugar deles com braços abertos.

Você nos caçoa, mas os abraça.

Bem, minha pergunta é simples.

Eles dizem que são o Unicórnio.

Por que acreditar neles?

Conclusão

Os truques apresentados aqui são apenas o começo. Explorar as fraquezas alheias é sua melhor força. Use-a, mas use-a sabiamente. Tudo que vai em Rokugan uma hora volta. Rokuganis acreditem de todo o coração neste assunto, assim como os Mestres de Jogo. No fim, o melhor conselho que um Escorpião pode dar se resume a: "Lembre de seus amigos e nunca esqueça de seus inimigos."

Apêndice 2: Ninjutsu

Agora você aprendeu a verdade sobre os ninjas de Rokugan.

Eles não existem.

Pelo menos, não exatamente.

Assassinos Shosuro de baixos níveis tentando ganhar o favor de seu *sensei*, se vestindo de preto e pulando para que as pessoas "não possam vê-los" enquanto o verdadeiro

assassino se esgueira por trás e faz toda a diversão do que significa ser um ninja.

Parabéns, você é uma distração.

Mas uma distração é muito importante para os trabalhos que o Escorpião acha necessário para proteger o Imperador... E os interesses do Clã Escorpião. Este apêndice é relacionado a demonstrar como usar ninjas em campanhas Escorpião, e como discretas perícias podem ser úteis para qualquer um que queira usá-las.

Niwatori

A primeira prova documental dos ninjas vem de um testemunho de Kitsuki Ikawa, um dos aprendizes do jovem Agasha Kitsuki. Durante um ataque de assassinos de roupas pretas, ele ouviu as palavras: "Ninja, tori!!" ("Ninja, faça o que te digo!"). Assim, ele assumiu que os assassinos fossem chamados de "ninja", uma palavra nunca ouvida antes.

Porém, as palavras que foram ditas na verdade foram: "Niwatori", ou "Galinha".

O primeiro apelido que os Shosuro usam para seus aprendizes é "galinha", por causa das pequenas bombas de ovos que têm que carregar. Ikawa confundiu a frase e os ninjas nasceram.

Parte Um: Tudo Sobre Ninjas

A Manopla

Os magistrados Kitsuki acumularam uma vasta coleção de equipamentos ninja. Infelizmente, esta coleção é bastante intrigante. Vê-se, quase tudo isso é lixo de baixo nível e inútil. Os Kitsuki não conseguem entender como os mais competentes e completos assassinos de toda Rokugan podem ser equipados com tanta besteira.

As "granadas de ovo" são imprevisíveis e falíveis. Shurikens são difíceis de se arremessar, e fáceis de se esquivar e não causam danos reais a samurais de armadura. Ninja-to são forjadas de metal barato, não dobrado e têm lâminas retas (ao invés da lâmina curvada superior da katana, que é um projeto superior. A conclusão dos Kitsuki é que o material apreendido é simplesmente um pista falsa. Afinal, como qualquer organização prosperaria se mantivesse seus agentes tão mal equipados.

A verdade é um pouco mais cruel do que os Kitsuki podiam imaginar. O primeiro ano do treinamento ativo Shosuro é normalmente chamado de "a manopla". Muitos Shosuro não sobrevivem ao primeiro ano de dever ativo e nem se espera que sobrevivam. Eles recebem equipamentos e lhe enviam em missões para testar sua astúcia e esperteza. Qualquer ninja que passe em dever ativo enquanto usando um equipamento tão ruim se forma para o segundo ano de treinamento. Eles também recebem o privilégio de nunca terem que vestir a roupa de novo. De fato, muitos queimam suas vestes ninja depois de seu primeiro ano como um tipo de ritual de despedida. Outros as passam para cadetes seguintes com uma bênção confusa e um sorriso sarcástico.

Bolsos

Muitos leitores podem se perguntar, "Por que os ninjas escondem pregos, ferramentas de escalada e shurikens nos lugares mais inusitados (cabos de espadas e lâminas, por exemplo)?" A resposta, com certeza, é que isto é outra parte da manopla. Ninjas não têm permissão de costurarem bolsos em seus kimonos, mas devem achar outros meios de carregarem equipamentos e armas.

Cruel, não?

A Arte de Não Ser Visto

Ninjas são treinados para se esconder... Mas também são treinados para serem suspeitos. Para serem uma distração adequada, ninjas se movem silenciosamente pelas sombras a uma posição que permitirá que o real assassino se mova livremente. Então, uma vez que tenham ganho a atenção de seus alvos, eles usam acrobacias e ferramentas para escapar da captura. Eles devem manter seus alvos ocupados para ganhar tempo para o assassino pegar seu alvo e encerrar o assassinato. Isso requer que o ninja ganhe a atenção de seu alvo sem parecer que é uma distração.

Por exemplo, se o alvo da missão é um daimyo com três *yojimbos*, o dever dos ninjas é chegar perto o bastante dos yojimbos sem serem uma ameaça. Digamos que o time responsável pela distração dos yojimbos consiste de seis ninjas. Os primeiros três aparecem de lugar nenhum, atacando os guardas com bombas de fumaça e *shurikens*. Os samurais respondem atacando os ninjas e chamando a guarda do castelo.

Os ninjas continuam a distração. Mais dois aparecem, apoiando os primeiros três. Mais bombas de fumaça são jogadas, criando mais confusão. Então, o último ninja aparece diante da sala do senhor, criando mais desunião enquanto os guardas perseguem o assassino de roupa preta. Então, o guarda decide mover seu senhor para um "local mais seguro". Infelizmente para o senhor, movê-lo durante tamanha confusão permite que um assassino Escorpião (disfarçado como geisha, guarda, servo, o que quer que seja), o arranhe com um anel envenenado escondido. Cercado por guardas e yojimbos, o senhor morre e o ninja desaparece sem ter sido notado por ele.

Ferramentas Ninja

Ninjas usam várias ferramentas, e quase todas elas projetadas para iludir e confundir ao invés de matar. Infelizmente, muitas delas também são feitas em baixa qualidade e/ou quase inúteis. Aqui está a lista de ferramentas ninja, para o bem ou para o mal.

Kimono (Estilo Ninja)

O kimono ninja normalmente tem metal costurado em suas mangas. Isso ajuda a repelir ataques. Infelizmente, qualquer katana de qualquer valor passará pelo metal se o ataque for bom o bastante. A veste ninja conta como Armadura Leve, somando 5 ao NA de Acerto do ninja. A armadura também atrapalha se o ninja não tiver cuidado. Isso soma 5 a qualquer rolagem de Furtividade feita pelo ninja, ou dá a ouvintes ativos um Aumento Gratuito se tentando achara a localização do ninja se movendo.

Arrombadores

As varetas que ninjas usam são ruins e quebram muito facilmente, mas ainda são boas ferramentas de treinamento para os reais arrombadores que ganham após a formatura.

Ferramentas de Escalada (4k1)

Ferramentas de escalada ninja requerem uma grande força e vigor. Elas são "garras de escalada" usadas nas mãos e pés e fazem um ruído terrível se não usadas adequadamente.

Aqueles que crêem no mito de que são boas armas de combate de mãos nuas devem perceber que somam quase um quilo em cada mão, e é impossível andar sem proteção de uma lâmina de 40 cm.

Ferramentas de escalada somam 3 dados a qualquer ação de escalada (rolados, não mantidos.

(NT: Algumas armas foram omitidas nesta seção por já estarem atualizadas para a 3ª Edição. Para maiores informações, vide o *Tomo do Fogo*, no livro básico.)

"Pelo Menos eu Posso Usar Venenos, Certo?"

Errado.

Aprendizes Shosuro não têm permissão para usarem venenos. Este é um privilégio que têm que merecer. Um aprendiz tolo que seja capturado enquanto carrega venenos está literalmente entregando o mais guardado segredo ao magistrados Kitsuki e shugenjas Agasha, que ficarão mais do que felizes em aprenderem suas propriedades, e desenvolver um antídoto, tornando o veneno inútil.

"Sim, mas se eu for pego, engolirei o veneno!"

Errado de novo.

Aqueles malditos Dragões certamente lhe cortarão pedaço por pedaço, farão alguma magia e testes mundanos e expulsarão o veneno, apesar de seu pequeno "sacrifício".

Parte 2: A Campanha Ninja

Os Problemas

Ninjas não fazem bons personagens. Afinal, você confiaria em alguém que veste pijamas pretos?

Falando sério, interpretar um ninja é problemático ao máximo. Se você quer jogar de ninja, você irá encontrar problemas dos grandes. Por exemplo, como um assassino de baixo nível, espera-se que você vá às missões. Se você está com um grupo de magistrados, você terá que achar um meio de lidar com isso sem deixá-los entrar no segredo. A menos que esteja com outros Escorpiões, você terá que esconder o que você é. Tão logo alguém ache que você é um ninja, você terá que matá-lo ou eles o matarão. No que diz respeito aos clãs, você é a mais baixa forma de vida no planeta, um traidor ao Imperador (você deveria ter morrido com Bayushi Aramoro, lembra?), e um perigo aos seus clãs.

Ninguém trata um ninja como amigo. Não se souberem que são ninjas. É como lidar com um assassino em série. É comumente sabido (não crido, mas sabido) que ninjas usam *maho*. Eles bebem o sangue de bebês, cultuam Fu Leng e dormem com velhas do pântano. Eles são as criaturas mais vis que o homem já conheceu.

Que Leão iria aceitar um ninja como seu aliado? "Não se preocupe, camarada. Só porque o conheço a quinze anos, e você guardou este segredo de mim todo este tempo enquanto conspirava contra o meu Clã e família, não lhe matarei. Lhe aceitarei pelo que é, apesar de tudo que guardou de mim por todo este tempo."

Ah, sim, claro. Mais possível que ele corte sua cabeça fora.

As Soluções

Muitos jogadores Shosuro já se provaram e se livraram de seus pijamas pretos. Eles sabem sobre os mitos ninja e sempre que vêem os camaradas de roupas pretas dançando no meio da noite, eles não podem evitar em sorrir, se lembrando dos anos de seus próprios treinamentos.

Porém, se você quer interpretar este Shosuro em treinamento, você tem uma longa jornada à sua frente. O treinamento ninja deve ser difícil, imperdoável e incansável. Mas também se tornar uma campanha adorável.

Se você e seu MJ estão prontos para tal, fazer uma campanha inteiramente ninja-Escorpião pode ser o jogo definitivo de gato e rato. Use a seguinte geração de personagem para ninjas:

Ninja em Treinamento

Atributos

Todos seus Atributos e Anel de Vácuo começam em Nível 1. Você tem quatro Níveis extras que deve distribuir entre seus Atributos. Se você quer aumentar seu Anel de Vácuo, você deve gastar dois desses Níveis.

Perícias

Você tem duas das seguintes sete Perícias, ambas em Nível 1:

Atléticos, Fechaduras, Furtividade, Quaisquer 4 Perícias de Ferramentas Ninja

Pontos de Personagem

Você não tem Pontos de Personagem para gastar.

Honra (NT: ",Status") e Glória

Sua Glória começa em Nível 0 (NT: Assim como seu Status). Honra inicial em 1,5.

Custa 1 Ponto de Experiência comprar uma Perícia em Nível 1. Assim que você aumentou todas as sete Perícias ao mínimo de Nível 1, todos os seus cinco Anéis aumentam ao mínimo de Nível 2, você é promovido ao Nível 1 na Escola Shosuro e não tem mais que usar o kimono preto.

A Escola Shinobi (Assassino) Shosuro

NT: Esta Escola se encontra atualizada para a 3ª Edição no livro básico da mesma.

Apêndice 3: Magia e Veneno

Parte Um: Magias e Nemuranais do Clã Escorpião

Itsuwari: A Espada Ancestral do Clã Escorpião

A espada de Bayushi é o mais antigo e sagrado dos artefatos do Escorpião. Ninguém tem certeza completa de como ela foi feita, mas contos populares dizem que ela é um presente de Shosuro ao seu *daimyo*. Não há uma wakizashi acompanhante.

Itsuwari é raramente empunhada pelas mãos do daimyo. Tem sido uma tradição o daimyo confiar a espada a outro, para que a localização da espada permaneça um mistério. Shoju escolheu quebrar a tradição e levar a espada consigo todo o tempo. Muitos especulam, mas poucos sabem a razão disso.

Mais que qualquer outro daimyo, Shoju ouviu o chamado sedutor de outra espada trancada nos calabouços do castelo Bayushi. Ela é uma das quatro espadas Iuchiban, e ela chama por ele. Shoju mantém a espada dos seus ancestrais próxima a ele para afastar o convite da Ambição.

O usuário da espada do Escorpião ganha uma vantagem significativa. A espada faz o usuário parecer que está diretamente ao lado de onde realmente está. Desnecessário dizer, isso o torna muito difícil de se atingir. De fato, o NA de Acerto é calculado de modo diferente. Ele é igual aos Reflexos do usuário vezes 10 ao invés de vezes 5.

Este bônus é apenas totalmente efetivo na primeira rodada de combate. No começo da segunda rodada (e a cada rodada posterior), o oponente pode fazer uma rolagem de Atenção/Kenjutsu a um NA de 30. Se tiver sucesso na rolagem, o poder da espada é negado e o NA do usuário retorna ao normal. Uma vez que poder da espada tenha sido superado, ele nunca pode ser usado contra este oponente de novo.

Máscara de Bayushi

Seguida da espada, a máscara de Bayushi é o mais sagrado artefato do Clã Escorpião. Ele a deixou para trás no dia em que desapareceu. Foi achada pelo seu filho com as misteriosas palavras: *"Eu a perdi"*.

A máscara foi passada de daimyo para daimyo; o poder do homem que a usou primeiro conservou a máscara de

seda por todos esses anos. Atualmente ela está em posse de Bayushi Shoju e enquanto ele a usar, ele é imune a qualquer "detector de mentiras", mágicos ou mundanos. Qualquer coisa que ele diga tem ao menos uma leve noção de verdade e os que ouvirem *querem* acreditar nele.

Obviamente, ele não pode dizer a alguém "O céu é laranja," é receber confiança, mas ele poderia se sair bem dizendo, "O céu só parece ser azul, mas na verdade, ele é laranja."

Mais uma vez, magistrados Kitsuki de Nível 5 irão *querer* acreditar nele. Qualquer segurando uma moeda Yasuki irá *querer* acreditar nele. Tudo que ele disser soa como plausível e agradavelmente concordável.

Manto de Shosuro

Parece ser um pedaço da mais escura e sem estrelas luz da lua. Quando vestido, parece a mesma coisa.

O manto de Shosuro dá ao usuário a habilidade de se parecer como qualquer expectador *espera* que você pareça. Por exemplo, se o usuário do manto de Shosuro entrar numa sala onde um Leão está esperando por sua esposa, o usuário se parecerá exatamente como a esposa do Leão.

Se um Shosuro vestindo o manto caminhar por uma sala lotado, matar alguém e pular pela janela, todos na sala dirão ao magistrado uma história diferente ("Eu vi Isawa Ujina!" "Mas eu vi Shinjo Yasamura!" "Não! Eu disse que foi Togashi Rinjin!"). O manto pode causar bastante confusão se alguém mais se referir ao usuário ("Por que está chamando-o de Hida Tampako? Não pode ver que é Ginawa?"). O manto não imita vozes, apenas aparências.

Yashin (Ambição) — A Terceira Espada de Iuchiban

Por quase quinhentos anos, todo daimyo Escorpião ouviu os sussurros da espada de sangue trancafiada nos confins do castelo Escorpião. Ela é "Ambição", a terceira espada de Iuchiban, até onde sabe o Escorpião, é a única das quatro espadas que nunca viu a luz do dia.

Em duas ocasiões, daimyos do Escorpião sucumbiram ao seu chamado, e em ambas ocasiões, os daimyos tiveram mortes rápidas. A primeira envolveu Bayushi Gonasu. Ele pegou a espada e decidiu invadir as províncias do Leão ao norte. Shosuro Nobane foi forçado a matá-lo antes que seu exército se movesse pelo Estreito Beiden. O segundo conto é um pouco mais trágico. Bayushi Hajeko, a primeira e única samurai-ko a ganhar o título de daimyo do Escorpião, matou seu pai com a espada para reclamar o título. Ela foi daimyo por quase dezessete horas.

Ambição tem todos os poderes listados no livro de regras principal (NT: Vide 1ª Edição, pg. 181), mas também dá ao usuário um bônus adicional. Por exemplo, digamos que o usuário da Ambição (um samurai de Status de Nível 3) fosse atacar um daimyo (um samurai de Status de Nível 7, por exemplo), ele seria capaz de manter um número adicional de dados igual à diferença entre os totais de seus Status (7-3=4). Este bônus só se aplica quando o usuário está em Ataque Total. Por outro lado, samurais que ataquem o usuário da Ambição ganham um bônus idêntico se seu Nível de Status for menor que o Status do usuário.

Como listado no livro principal (NT: 1ª Edição), o chamado da espada de sangue é difícil de se resistir. Ambição clama por desejos específicos no coração do samurai: aspiração e avazera. Shoju a trancou nas profundezas do castelo, e ainda assim, à noite, ele a ouve chamando por ele. Ambição devorou várias almas, se um samurai chegar próximo à coisa, ele deve começar a fazer rolagens de Vontade para resistir à sua sedução.

Leques de Meiwaku

Cento e cinqüenta anos atrás, Asahina Meiwaku, uma shugenja da Garça, se casou com Soshi Toraburu, um proeminente shugenja da família Soshi. O casamento dela não era nada mais que um acordo político. Ela passou vários anos sozinha na casa de seu marido, isolada por sua nova família, até que decidiu mostrar aos Escorpiões que tinha real lealdade.

Quando seu marido retornou de uma longa viagem de negócios, ela lhe deu um presente: um leque. "Leve este leque contigo na próxima vez que visitar meus primos na costa, meu marido," ela disse. "Se puder, o dê ao meu pai como um presente." Toraburu promoteu honrar o pedido de sua esposa e quando visitou seu pai, ele manteve sua promessa.

Durante o jantar, enquanto Toraburu comia com o pai de Meiwaku, uma coisa estranha ocorreu. Toraburu podia ouvir os pensamentos do velho enquanto falava com ele. Ele notou que o velho estava usando o leque da filha e um pequeno sorriso despontou em sua face.

Ao retornar, Toraburu implorou à sua esposa para criar mais leques. Ela sorriu, "Se você quer mais leques, meu esposo, então você deve me mostrar que me vê como uma Escorpião, e não uma Garça inútil." Ela exigiu que seu marido organizasse uma segunda cerimônia de *gempukku* e que ela fosse oficialmente aceita na família e Clã.

Toraburu pessoalmente celebrou o ritual poucos meses depois. O daimyo Soshi também estava lá, assim como outros noventa membros da família. E no aniversário desta cerimônia, ela deu a seu marido um novo leque.

Existem atualmente dezessete leques de Meiwaku, muitos deles em posse de clãs rivais ao Escorpião. Apesar de várias tentativas, shugenjas Soshi tentaram copiar a fórmula de Meiwaku, ms nunca a aperfeiçoaram.

Leques de Meiwaku só funcionam quando dados como presentes. A pessoa que entrega o leque pode gastar um Ponto de Vácuo e ouvir os pensamentos do receptor do leque por um número de rodadas igual ao seu Nível de Vácuo. Isso só pode ser feito por um número de vezes por dia igual ao Nível de Vácuo do Escorpião.

Mão e Espelho de Shosuro

Shosuro retornou das Terras Sombrias com Doze Escrituras Negras, mas a mão que carregava consigo nunca foi dela. Era feita de uma estranho vidro negro que brilhava como se um arco-íris estivesse dentro dele. Todo homem e mulher na corte do Imperador viram a mão, mas presumiram que era a própria carne da samurai corrompida pela magia das escrituras.

A mão não era de Shosuro, e nem era o único artefato de obsidiana que retornou com ela. Ela também trouxe de volta uma pequena tábua feita do mesmo material. Ela a chamou de seu espelho.

A mão e o espelho permaneceram em posse do Clã Escorpião por gerações, e apesar de poucos *daimyos* terem encontrado coragem para tocar a mão, muitos usaram as habilidades do espelho.

Nenhum dos itens contém qualquer traço da Mácula das Terras Sombrias, nem passam a Mácula para aqueles que os usam.

A mão deve ser colocada usando um doloroso ritual mantido em segredo nas livrarias da família Soshi (a mão é guardada pelos Shosuro). Para se usar a mão, um samurai deve primeiro cortar sua própria mão direita; quando o terminal termina, a mão de obsidiana toma o lugar da original. Aqueles que usaram a mão de obsidiana ouviram vozes e sofreram terríveis pesadelos, e muitas vezes foram levados a atos desesperados. Três dos quatro daimyos que tentaram usar a mão se mataram. O quarto cortou a mão de seu braço com Itsuwari, a Espada Ancestral.

Quando usando a mão e enfrentando um oponente numa luta ou duelo, o samurai mantém um número adicional de dados igual à Honra de seu oponente (arredondando para baixo).

O espelho foi usado por quase todo daimyo Shosuro na história de Rokugan. Usado como instrumento de adivinhação, ele é capaz de mostrar ao usuário cenas de milhares de quilômetros ou anos de distância.

O espelho faz duas exigências ao usuário. Uma é sangue e a segunda são Pontos de Vácuo. Para cada gota de sangue (Ferida) gotejada no espelho, o usuário pode ver uma cena por um minuto. Cada gota adicional de sangue gerará outra cena ou outro minuto.

Um Ponto de Vácuo é necessário pra ativar o espelho. Se o usuário deseja olhar o passado, ele deve conceder outro Ponto de Vácuo. O espelho não pode ver o futuro.

Tejina: A Magia da Família Soshi

A família Soshi se especializou num ofício: enganação. Suas magias são dedicadas à confundir percepções inimigas e proteger os agentes do Clã Escorpião. Para este fim, eles desenvolveram muitos feitiços únicos e um tipo inteiramente novo de magia: *tejina.*

Enquanto os Mestres Elementais pesquisam alguns elementos primários do Tao de Shinsei, os Soshi foram a um elemento menos conhecido: o elemento das sombras. Tejina são às vezes chamados de *shinobi*, *kage-do*, ou "o caminho das sombras". É a arte de invocar e atar sombras. A mais comum aplicação da arte é através de *kage-yakiin*, ou "marcas das sombras". O receptor de um kage yakiin é colocado numa câmara escura com um shugenja Soshi. Há sempre uma única vela durante a cerimônia. O receptor raramente se lembra do evento; a dor imensa normalmente é a única memória.

Quando o ritual é terminado, o Escorpião ganhou um padrão negro em sua pele, muito parecido com uma tatuagem. Porém, a marca se torna quase invisível sob a luz direta do sol, ressurgindo apenas em quase escuridão. Também, aqueles que possuem kage yakiin relatam queimaduras quando diretamente expostas à luz.

Marcas das Sombras

Kage yakiin (marcas das sombras) só são disponíveis a personagens Escorpiões, e são normalmente apenas ministradas às famílias Soshi e Shosuro. Um personagem pode ter mais que um kage yakiin, mas existem efeitos colaterais.

Por alguma razão, marcas das sombras limitam a sintonia de um personagem aos elementos primários. Depois de um personagem receber seu primeiro kage yakiin, seu Vácuo não pode passar de 5. Quando recebe um segundo, seu Vácuo não pode ser maior que 4. Uma terceira marca reduz seu Vácuo máximo a 3. Shugenjas Soshi nunca ministraram mais que três kage yakiin num único indivíduo... Ao menos, eles não relataram aos Bayushi.

Para cada marca das sombras que um personagem tenha, ele mantém um dado adicional para cada ação feita quando está sob luz fraca. Uma vasta sala iluminada apenas por velas poderia ser considerada uma área de luz fraca. Qualquer luz do sol cancelará os benefícios ganhos pelo kage yakiin. De fato, qualquer marca das sombras exposta à luz direta do sol visivelmente empolará e queimará, causando 1 dado de Feridas por rodada exposta por marca das sombras.

Marcas das sombras custam 5 pontos de personagem no começo da criação do personagem. Um personagem só pode começar com um simples kage yakiin. A posterior impressão de sombras requer mais pontos de experiência. Shugenjas Soshi só recompensarão Escorpiões que tenham se provado dignos de tal distinção. Uma marca por Nível de Escola é uma boa regra padrão para MJ's que permitam marcas das sombras em sua campanha. Vide *O Caminho da Sombra* para mais informações sobre esta sinistra forma de magia.

Novos Feitiços

Os Sohi e Yogo desenvolveram magias além dos kage yakiin para ajudar seus irmãos Escorpiões. Listados abaixo estão alguns dos mais comuns feitiços Soshi.

Karma Ruim

Elemento: Ar
Nível de Maestria: 4
Duração: Vide abaixo

Efeito: Shugenjas Soshi se tornaram muito especializados em contatar *kamis* furiosos e vingativos, e direcionar suas atenções a outros. Isso causa vários problemas, dependendo da força e/ou desejo de vingança do kami. O resultado normalmente é um surto de "má sorte" para o alvo.

Karma Ruim requer um pouco de tempo de preparo, mas se invocado com sucesso, este feitiço permite que o invocador contate um kami que tenha uma queixa contra a família do alvo do feitiço. Com pouca coerção (MJ's devem se sentir à vontade para conceder Aumentos Gratuitos por boa interpretação e igualmente penalizar aqueles que tomam os favores dos kamis de graça), o shugenja pode convencer o kami a fazer a vida do alvo um inferno.

O alvo deste feitiço tem o equivalente à Desvantagem Azar. O feitiço só dura até a próxima vez em que o alvo fizer uma rolagem. O kami automaticamente atrapalha a rolagem, efetivamente dando o resultado 1. Por dois Aumentos, o shugenja pode fazer com que a segunda (ou terceira, ou quarta) rolagem seja atrapalhada também.

Falsa Língua

Elemento: Ar
Nível de Maestria: 4
Duração: Ar do invocador

Efeito: Ao usar este feitiço, o invocador pode falar enquanto parece dizer algo completamente diferente. Por exemplo, o invocador é um shugenja na corte, cercado por Leões e um amigo Escorpião. Ele invoca este feitiço, permitindo-o continuar falando aos Leões sobre política de trocas enquanto o alvo do feitiço (o outro Escorpião) ouve algo completamente diferente.

Este feitiço é extremamente difícil de usar e requer completa concentração. O Escorpião só pode alvejar um indivíduo para enviar mensagens apenas. O feitiço dura um número de rodadas igual ao Ar do invocador, mas cada Aumento expande a duração do feitiço normalmente.

Esquecer

Elemento: Água
Nível de Maestria: 2
Duração: Vide abaixo

Efeito: Este feitiço requer uma Rolagem Disputada de Inteligência par ter sucesso. Também, o invocador deve fazer contato visual com o alvo. Se o feitiço tiver sucesso, o invocador pode remover dez minutos de memória do alvo. O invocador deve ter conhecimento íntimo da informação que está removendo; ele recebe um Aumento Gratuito para usar este feitiço se fez parte dos dez minutos que está tentando remover.

Remover a informação dura aproximadamente cinco segundos e quando terminado, o alvo fica incapacitado por aproximadamente trinta segundos a um minuto enquanto seu cérebro tenta reorganizar a informação desorientada.

Se o invocador falhar nesta rolagem, o alvo se torna ciente do que ocorreu. Ele ainda fica levemente desorientado, porém. O alvo rola um dado a menos (tirado antes da rolagem ser feita) por um número de rodadas igual a Água do usuário.

(NT: Existe um feitiço equivalente a este na 3ª Edição chamado "Murmúrios Esquecidos".)

Kumasu: Magia de Proteção

Como guardiões das Escrituras Negras, a família Yogo fez grandes pesquisas, criando magias que podiam ser usadas para manter afastados aqueles que desejem quebrar os selos sangrentos das Escrituras. "Magia de proteção" ou "kuwasu" (criados em conjunto com os shugenjas Kuni do Clã Caranguejo) foi criada para este propósito.

Existem dois tipos de proteções: proteções elementais e proteções das Terras Sombrias. Se o shugenja conhecer o símbolo caligráfico do qual deseja se proteger, ele pode criar uma proteção.

Um shugenja deve passar ao menos uma hora para invocar a energia exigida para criar a proteção; ele não pode usar a energia dos *kamis* ou outros espíritos elementais. Primeiro, ele desenha o símbolo do qual deseja se proteger. Por exemplo, se ele deseja a proteção contra qualquer pessoa que tenha a Mácula das Terras Sombrias, ele desenha o símbolo caligráfico das Terras Sombrias. Enquanto ele desenha o símbolo, ele encanta e passa um pouco de sua própria energia ao símbolo.

Proteções são normalmente desenhadas em pedaços de papel. Eles, por sua vez, são pregados em soleiras — um lado na porta e outro na parede — para manter a porta fechada. Eles também podem ser fixados em caixas, sayas de katanas, ou qualquer outro objeto que possa ser aberto.

Invocar uma proteção é idêntico a se invocar um feitiço. O elemento usado na criação da proteção depende da natureza da proteção. Proteções elementais (Terra, Ar, Fogo, Água e Vácuo) são invocados usando o Elemento apropriado. Por exemplo, uma proteção de Terra exigira uma rolagem de Terra/Nível de Escola de Shugenja. Proteções de Terras Sombrias requerem uma rolagem de Terra/Conhecimento (Terras Sombrias). O NA para criar uma proteção é 20. O shugenja pode usar Aumentos quando criando uma proteção. Aumentando o NA em 10, o

shugenja adiciona 1 dado ao efeito da proteção (vide abaixo).

Qualquer um que tente tocar a proteção será forçado a fazer uma Rolagem Disputada contra a proteção. A proteção rola 4 dados (mantendo os 4) e a criatura rola o Elemento apropriado. Por exemplo, se um personagem toca uma proteção de Terra, ele rola sua Terra. Se a proteção ganhar a disputa, a proteção rola 4 dados e mantém o maior. Este é o número de Feridas que a criatura sofre. Se a criatura vencer a rolagem, a eficácia da proteção é reduzida em 1 dado. A criatura pode continuar a tentar reduzir a eficácia da proteção até que fique sem dados, assim "desencantando" a proteção.

Parte Dois: Veneno

O Escorpião tem praticado envenenamentos por gerações e refinaram a ciência como arte. Primeiramente, o Escorpião usava bizarros compostos químicos que produziam incríveis e dramáticos efeitos (como aqueles listados em *Véu de Honra*), mas depois de várias gerações de testes, os Shosuro aplicaram o velho ditado de Shinsei: "Simplifique, simplifique, simplifique."

Os venenos descritos em *Véu de Honra* usam ervas e compostos exóticas, difíceis de se fabricar e usar. Eles cheiram mal, o gosto é pior ainda, e fazem estranhos sons borbulhantes. O Escorpião têm todas as receitas (menos as esquecidas) de como se fabricar esses venenos, preferindo as toxinas mais simples listadas abaixo.

Quanto Custa?

Esta é uma das mais freqüentes perguntas sobre veneno. Venenos têm dois custos:

1) Se você não tem Perícia Venenos, eles custam exatamente quanto o vendedor disser que custa.

2) Custa a sua vida se você for pego usando-o.

Todos os venenos listados abaixo podem ser pegos em qualquer campo ou floresta... Se você souber pelo que está procurando. É tão fácil quanto arrancar uma laranja azeda da árvore e tirar as sementes. Fica um pouco mais difícil se você quer ordenhar uma aranha ou escorpião. Pode ser um pouco doloroso se você quer roubar mel de uma colméia de abelhas.

Mas se você está procurando pelos custos dos venenos de *Véu de Honra*, você pode dividir o NA do veneno por 5 e chegar à soma do preço em kokus.

Ministrando Venenos

Muitos dos venenos listados abaixo devem ser injetados ou ingeridos. Banhar uma arma com veneno é pouco prático. Muitos venenos começam a perder potência imediatamente quando expostos ao ar (vide *Veneno de Cobra*, por exemplo).

Os Shosuro normalmente usam um anel venenoso para administrar a toxina. É uma pequena argola com um prego. O assassino mantém uma pequena jarra do veneno com ele, coberta com um selo de pele de bezerro. A garrafa é virada de cabeça para baixo (para que o veneno dentro dela possa lavar o prego), então o prego é removido. A pele de bezerro é tão rígida que selará o buraco. Uma pele de bezerro normalmente precisa ser substituída depois de cinco usos.

O veneno deve ser injetado o mais próximo possível do coração, ou numa artéria ou veia maior. Apesar de ir ao pescoço ser uma escolha óbvia, não se esqueça das grandes veias no topo das mãos.

"Caminho da Paz Interior" Funciona em Venenos?

Sim.

Não.

Bem, mais ou menos.

Responder esta pergunta abre uma lata de grandes e gordos vermes, então vamos dar um passo de cada vez.

Caminho da Paz Interior cura Feridas, mas não cura feridas. Feridas representam mais do que ferimentos físicos; elas também representam o choque que um corpo sofre quando uma espada de um metro e meio o corta. Quando um personagem recupera suas Feridas, isso representa seu corpo superando os efeitos do choque.

Shugenjas da Fênix estipulam (e a tese deles é tão boa quanto a minha) que quando um corpo se fere, o espírito neste corpo perde parte de seu laço com ele, e sente a necessidade de ir embora. Talvez seja a força de vontade de um homem que mantém sua alma colada, talvez não. Em todo caso, quando um corpo se fere, Caminho da Paz Interior mantém a alma no corpo por tempo o suficiente para que ele se recupere do choque. O problema com venenos é que eles causam choque contínuo, o que convence a alma a dar um passeio.

Caminho da Paz Interior pode ser usado para manter a alma próxima ao corpo até que os efeitos do veneno saiam de seu caminho. Isso pode demorar entre dez minutos a quatro dias, o que precisaria de um monte de shugenjas invocando o feitiço repetidamente enquanto a vítima sofre os sintomas do veneno por algumas horas, dias, ou uma semana ou duas.

Veneno e Herbalismo

Personagens com a Perícia Veneno são treinados para uso e manufatura de venenos. Eles usam a Perícia para identificar plantas venenosas e quando usam seus anéis venenosos (para ver o quão perto chegaram da veia).

Personagens com Herbalismo sabem o que comer e o que não comer, mas eles não sabem como manufaturar venenos ou como usá-los mais efetivamente.

Tipos de Venenos

Listados abaixo estão os mais comuns tipos de venenos que podem ser empregados pro assassinos Shosuro. Eles são simples de se adquirir e fáceis de se aplicar. Muitos causam o equivalente a uma reação alérgica, que parece tão normal quanto os sintomas de gripe. Normalmente demora algumas horas (de 4 a 24) para que o veneno surta efeito, o que dá um dia inteiro de atividade para esconder a causa do veneno — se alguém ainda se lembrar que a vítima foi envenenada.

Lembre-se, rokuganis não fazem autópsia (além dos Kitsuki e dos Kuni, é claro). Se uma vítima aparentemente morreu de gripe (uma ocorrência comum em Rokugan), então ele morreu de gripo.

Veneno de Vespa e de Abelha

Veneno de abelha não é muito letal a menos que a vítima seja alérgica a ele. Veneno de vespa é um pouco mais potente e causará irritação cutânea, e sob circunstâncias extremas, também causará problemas respiratórios, náusea e vômitos. Possível morte dentro de uma hora se veneno suficiente por injetado.

Kirei-ko

(NT: Este veneno está atualizado para a 3ª Edição no livro básico)

Ketsu

"Ketsu" (seu nome correto é *ketsuiki-ringo*) é achado em quase 50 frutas diferentes em Rokugan. Pode ser feito de pêras, maçãs, damascos, cerejas, ameixas e quaisquer outros frutos relacionados. Depois de processado, ketsu parece um pó marrom e cinza que cheira a amêndoas amargas. Ele pode ser absorvido pela pele, injetado, inalado ou digerido. Geralmente, se torna tóxico quando entra em contato com ácidos gástricos.

Ketsu impede os glóbulos brancos de absorver oxigênio, para que a vítima "sufoque até a morte". Sintomas óbvios de envenenamento por ketsu são falta de fôlego, respiração ofegante, dor de cabeça, pulso rápido, tontura e desmaios. Magistrados Kitsuki aprenderam a identificar envenenamento por ketsu pelo cheiro de amêndoas amargas, mas relatos mais informais falam de um novo indício descoberto — o sangue cor de cereja vermelha brilhante. A pele também desenvolve um tom levemente rosado depois do envenenamento. Não há antídoto conhecido em Rokugan para ketsu.

Warui Paseri

Partes diferentes da planta *paseri* são venenosas em diferentes épocas do ano. As raízes são venenosas durante o inverno e outono, mas quase inofensivas durante a primavera. As folhas são quase sempre venenosas, mas mortais durante a primavera.

Dura quase meia hora para paseri fazer efeito. Uma vez que faça, causa degeneração gradual do controle muscular. O pulso desacelera. Assim que os músculos se degeneram lentamente, uma dor aguda se instala. Cegueira ocorre nas últimas horas antes da morte. Mas a coisa mais terrível sobre paseri é que a mente fica acordada durante todo o processo. A morte finalmente ocorre depois de várias horas de sofrimento, normalmente de paralisia dos pulmões. Só há uma cura para envenenamento por paseri, que é o vômito imediato.

Codornas comem paseri regularmente (são imunes a ela), mas o veneno continua em suas carnes por várias horas. Cozinhar carne de codornas não afeta o veneno, e os sintomas anteriores normalmente se mostram depois de quatro horas após o consumo.

Água-Viva

O veneno de água-viva pode ser um pouco perigoso, principalmente porque pequenas doses podem causar efeitos dramáticos. É um veneno de contato que causa várias dores no peito, necrose epitelial (morte do tecido), obstrução da garganta e laringe, dificuldades respiratórios e desaceleração cardíaca. Contato com a pele causa irritação imediata a tal grau que cicatrizes permanentes são causadas. A morte pode ocorrer em minutos.

Jeruku Ropu

Em Rokugan, *jeruku ropu* é uma sempre-viva. Quase todas as partes da planta são venenosas se ingeridas ou inaladas como gás (fumaça), mas o mais potente exemplar de veneno está em suas flores. Exposição a jeruku ropu causa aceleração cardíaca. Sintomas comuns são suor, pulso irregular, problemas respiratórios levando à paralisia e morte. Muitas espécies de abelhas usam o pólen de jeruku ropu para fazer mel, o que pode ser um veneno muito delicioso (como nota à parte, qualquer tipo de mel é perigoso para crianças e pode ser fatal em qualquer dose). A morte é rápida após exposição.

Baiacu (Fugu)

(NT: Este veneno está atualizado para a 3ª Edição no livro básico)

Veneno de Escorpião

Apesar do veneno de escorpião ser mais letal que venenos de cobras, geralmente administrado em doses menores (o tamanho do ferrão do pequeno anima), e assim é menos perigoso. Assassinos do Escorpião corrigiram o problema. O veneno de escorpião é uma toxina que destrói tecidos nervosos e causa problemas cardíacos. Deve ser injetado. Os sintomas incluem a chance de enrolar a língua na garganta, espasmos e convulsões, pulso irregular, água

nos pulmões e falha respiratória. Os sintomas normalmente ocorrem de duas a quatro horas de exposição, e a morte pode ocorrer a qualquer momento de quatro a vinte e quatro horas. Alguns samurais conseguiram sobreviver até quatro dias após a exposição.

Magistrados Kitsuki descobriram uma antitoxina ao veneno de escorpião e muitos assassinos Shosuro mudaram para outros venenos mais confiáveis. A antitoxina deve ser usada imediatamente após exposição do veneno, ou não fará efeito.

Veneno de Cobra

(NT: Este veneno está atualizado para a 3ª Edição no livro básico)

Veneno de Aranha

Existem quase cem espécies diferentes de aranhas em Rokugan, mas a predileta é de longe as aranhas Flautista Preta. Aranhas Flautista Preta são pretas com uma longa linha branca por todo o corpo (a "flauta"). Seu veneno começa a fazer efeito aproximadamente oito horas após a injeção. Sintomas lembram muito a gripe. As vias nasais da vítima se obstruem pois as narinas liberam quantidades desordenadas de muco. Tosse excessiva faz com que os pulmões comecem a se encher. Resfriados e febre vêem em seguida. Dores de cabeça, pele pálida, náusea e diarréia são sintomas comuns também. Finalmente, a vítima morre de falência cardíaca.

Os Kitsuki possuem uma antitoxina para o veneno da flautista preta, mas deve ser administrado dentro de horas, e a própria antitoxina é muito venenosa. Se administrada, há uma igual chance de morte pela antitoxina como há do veneno de aranha.

Fuantei Shi

(NT: Este veneno está atualizado para a 3ª Edição no livro básico. Mas não será que o nome é "Fauntei Shi"?)

Conclusão

Nenhum dos venenos listados acima têm Números Alvo. O fato direto do assunto é que muitos deles o matarão se chegarem à sua corrente sanguínea. Convém perguntar: "Tenho a peste negra? O que eu rolo?" Venenos são tão letais quanto uma espada, e, infelizmente, há mais precauções do que remédios.

Para o jogador e MJ que não podem ver O Grande Urso sendo derrubado por uma picada de aranha, sugerimos que qualquer personagem com uma Terra maior que 5 seja imune a venenos mundanos. Alternadamente, você pode querer permitir a um personagem envenenado uma rolagem de sua Terra contra um NA de 35; sucesso significa que ele sobrevive.

Finalmente, para os curiosos, devo notar que os venenos listados acima (ou seus sintomas e efeitos) são ficcionais. "Kirei-ko" é arsênio, "ketsu" é cianeto, "wari paseri" é cicuta, "jeruko ropu" é oleandro e "fuantei shi" é estriquinina.

Apêndice 4: Miscelânea

Castelo Bayushi

Castelo das Duas Faces

Quando os visitantes se aproximam do castelo Baysuhi, eles podem ver seus altos e magníficos muros e torres por todo o caminho ao longo da passagem montanhosa que devem escalar para chegar lá. Depois de muitas horas de grandes giros e voltas, o viajante finalmente chega ao castelo.

Tudo que os *junhsin* vêem do castelo Bayushi é precisamente o que o Escorpião quer que vejam. Além dos muros, não há outros mecanismos óbvios de defesa ou preparações. Há uma distinta falta de presença militar. As salas são grandes, espaçosas e cheias de luz.

Mas a frente do castelo é apenas uma máscara. Passagens secretas separam os dois, para que apenas aqueles que conhecem o intrincado labirinto de passagens posam ver a verdadeira face do castelo.

Um Escorpião educado na navegação dessas passagens pode ter acesso a qualquer sala no castelo sem dar um simples passo na passagem montanhosa principal.

Shiryo Bayushi (NT: Ou será Shiro Bayushi?) pode conter mais segredos que qualquer outro castelo em Rokugan, incluindo a história de seu progenitor perdido.

Gruta do Traidor

Logo ao sul do castelo Bayushi está uma pequena gruta de árvores chamada de *Hayashi no Uragirimono*, ou "Gruta do Traidor". Escorpiões que traiam o Clã são trazidos aqui para punição. O traidor é amarrado a uma árvore enquanto shugenjas preparam seu corpo e alma para o doloroso ritual que está prestes a experimentar. Depois de horas de preparação, uma longa faca reta é posta contra o seu peito enquanto os crimes contra o seu Clã são lidos em voz alta. Então, enquanto os crimes são lidos, a faca é lentamente enfiada em seu peito. A magia invocada pelos shugenjas mantém o traidor vivo durante este ritual. Finalmente, a faca é enfiada ao fundo, perfurando tanto o traidor quanto a árvore, transferindo a alma para a árvore por toda a eternidade. O corpo é enterrado aos pés da árvore e pertences pessoais são pendurados em seus galhos.

No terceiro dia do Macaco — aniversário de Bayushi Tesaguri (vide **Ancestrais** no capítulo 4) — todos os

Escorpiões vão para a gruta atirar rochas e xingar às árvores.

Os Escorpiões não escondem a Gruta do Traidor. De fato, ela é bastante acessível por muitas estradas do Imperador. Eles não desencorajam visitantes, mas os curiosos que queiram viajar no bosque assombrado podem ver o preço de trair o Escorpião em primeira mão.

O Lago Dormente

Bem longe da superfície do castelo Bayushi está uma tremenda caverna. Ela só pode ser alcançada pela câmara privada do *daimyo*, e ao longo do caminho, sete travas diferentes devem ser abertas, nem todas mecânicas.

A caverna oculta um vasto lago subterrâneo de água azul cristalina. Um pequeno caminho une o precipício à face da água.

Ninguém está certo de como aconteceu, mas de algum modo, o primeiro Bayushi deu seu último suspiro nesta caverna. Muitos especulam que ele tenha tirado sua vida aqui, e que seu fantasma ainda assombra as águas. Outros dizem que o primeiro Escorpião caminhou na água, retornando sua mente e corpo aos elementos.

Ninguém pode dizer ao certo, mas um espírito assombra a caverna, um espírito que pode muito bem ser Bayushi. Aqueles de seu sangue que bebem a água, dizem, caem em transes catatônicos por horas. Quando acordam, relatam estranhas visões do passado e do futuro; muitas — mas nem todas — vieram a se tornar realidade.

Um bushi, mais um zelador do que um guardião, sempre é designado ao lago. É uma posição hereditária que começou novecentos anos atrás. A atual guardiã é Bayushi Shindei, uma velha mulher com cabelos cinzentos que se estendem ao longe atrás dela. Sua bisneta, também Shindei, está esperando pelo dia em que assumirá o lugar de sua bisavô com um pouco de esperança e trepidação.

Uma vez, quando era uma garotinha, ela pensou ter visto um homem bonito, cercado por fogo azul, caminhando nas águas. Ele sussurrou: "Onde está você? Posso te sentir. Onde está você?" A jovem Shindei não tem certeza se estava sonhando quando atendia à sua velha bisavó, ou se realmente teve uma visão, mas por quinze anos, ela foi incapaz de tirar a visão do homem de sua cabeça. Por esses quinze anos, ela tem imaginado o que dirá se vê-lo de novo.

Castelo Shosuro

Jardins de Ervas

A Garça tem seus magníficos e imponentes jardins, e o Dragão tem seus espertíssimos jardins de histórias, mas o jardim no castelo Shosuro é um pouco diferente. É um "jardim de ervas", e definitivamente, não está à mostra.

O jardim de ervas Shosuro é a maior coleção de plantas venenosas de Rokugan. Não é tão grande quanto o jardim de Shiro Kakita, mas chega perto. Melhor ainda, não há a necessidade de guardá-lo.

O jardim é vigiado com o *nusumu iki*, uma planta que expele vapor venenoso sempre que alguém anda perto dela. O *nusumu iki* parece idêntico a outra planta, o *shinsei iki*, que também é membro predominante do jardim.

É aqui que os Shosuro executam suas pesquisas herbais. Eles conseguiram criar quase cinqüenta novos tipos de venenos vegetais ao longo das últimas três décadas, assim mantendo-se à frente daquelas malditas criações de antitoxinas dos Kitsuki. Todo estudante na escola Shosuro passa uma grande parte do tempo no jardim, aprendendo toda espécie apresentada.

Shosuro Hametsu passa a maior parte de seu tempo aqui. De fato, uma história que circulou pela escola por muitos anos diz respeito aos seus estudos diários no jardim. Dois estudantes — um samurai e uma samurai-ko — entraram no jardim por ousadia. No meio de suas atividades noturnas, eles testemunharam o mestre dos venenos caminhando pelo jardim, tocando cada uma das plantas, chamando-as pelo nome com a mesma familiaridade que se faz com um animal de estimação. Quando ele chegou ao *nusumu iki*, ele se inclinou e acariciou suas folhas. A planta soltou seus esporos diretamente em sua face.

O mestre dos venenos apenas tossiu e continuou seu caminho.

As Flores Itaru, Temare e Kempi

Viajantes que passem pela parte setentrional da província Shosuro podem notar um aroma singular, leve como o da chuva, mas com uma doçura incrível. A fragrância é a da flor *kempi*, uma planta muito comum nesta área, mas que não é achada em lugar nenhum de Rokugan. Fora seu aroma agradável e suas quatro pétalas brilhantes, o kempi ganhou um grau de notoriedade por um incidente há quase cinqüenta anos.

Duas famílias do Escorpião, uma de Shosuro e outra de Bayushi, possuíam terras próximas uma à outra. As duas famílias desenvolveram ao longo dos anos um relacionamento mutuamente benéfico, cada uma protegendo as terras da outra, comercializando em quantias favoráveis e trocando pessoas jovens para aprender uma as artes e perícias da outra.

Dois desses jovens se encontraram na corte Bayushi numa primavera: um valente mas inexperiente samurai, Bayushi Itaru; e uma jovem samurai-ko recém-saída de sua escola, Shosuro Temare. Temare foi enviada à corte Bayushi numa oportunidade de fazer um nome para si. Itaru só recentemente havia retornado de visita às terras Shosuro onde esteve aprendendo os caminhos do governo.

Era natural que se falassem já que ele esteve entre os dela mais recentemente que ela mesma. E de fato ele tinha mensagens para ela de vários membros de sua família. Conversas polidas na corte se tornaram longas conversas e caminhadas pelo jardim. Os dois se tornaram amigos e, talvez tolamente, amantes. Qualquer que estivesse prestando atenção mais que casual teria notado as horas que

passavam nos campos além dos muros do castelo, e no castelo Escorpião, segredos mantidos a céu aberto não são segredos afinal.

Não demorou muito para que os dois amantes chamassem a atenção de suas respectivas famílias. Ainda assim, não havia risco no assunto, então foi permitido que continuassem por um tempo. Com o passar dos meses, uma vantagem foi achada por Temare. Uma família Shinjo, necessitada de apoio militar em sua fronteira sul trocaria uma dúzia de seu corcéis por uma garantia de que Shosuro armados patrulhariam seus territórios. O casamento era um meio adequado de selar a barganha e uma excelente oportunidade de espionar o meio do território Unicórnio: um espião estaria ligado à defesa.

Quando o pai de Temare a chamou em casa por um tempo, ela tinha grandes esperanças de que ele a informaria do impedimento ao casamento com seu amante. Tal coisa não era inédita. Seu primo caçula havia sido recentemente dado em casamento aos Bayushi como demonstração de boa fé. Quando seu pai a contou suas reais notícias, Temare se comportou como uma filha fiel. Sua única resposta foi dizer calmamente: "Você sabia a quem eu amava." Seu pai assentiu com um pouco de tristeza, mas sabia que ela entendia as vantagens da questão, e a dispensou.

Temare retornou à corte Bayushi para encerrar a estação. Era primavera, e quando o verão veio, ela encontraria com o seu marido. Como esperado, ela encerrou seu relacionamento com Itaru, ao menos publicamente.

Pelos próximos dois meses, mesmo para um observador cauteloso, os dois se comportaram impecavelmente. Eles ainda passavam o tempo juntos, mas na comportada maneira de dois samurais, treinando juntos, jogando e bebendo na companhia de bushis amigos. Parecia que os dois haviam terminado seu romance, mas continuavam com uma boa amizade. Itaru ouviu dizer que ele estaria honrado em ir ao casamento de Temare, ao que ela respondeu brincando que talvez seu futuro marido recompensasse sua escolta com um belo cavalo.

Quando a primavera se aproximou, e a hora de Temare partir estava chegando, os dois anunciaram que lutariam um último duelo. A disputa foi aclamada por amigos e companheiros e a corte fazia apostas nos dois lados. É claro que Itaru tinha vantagens pela sua força e tamanho, mas Temare era bem conhecida por sua paciência atenta e sua habilidade de esperar para que seus oponentes cometessem erros tolos.

No dia do duelo, cada samurai apareceu, vestindo o melhor possível. Eles demoraram para encorajar o entusiasmo da platéia, provocando cada um a habilidade do outro. Quando assumiram suas posturas, cada um sorria largamente. O "duelo" demorou segundos. Os dois samurais andaram para frente e executaram um ataque perfeito ao coração, nenhum tentou bloquear.

Assim que caíram ao chão, um silêncio estático caiu sobre o público. Os dois jovens samurais permaneceram leais, um ao outro e às suas famílias da única maneira que podiam.

Quando os *etas* vieram levar os corpos embora e prepará-los eles acharam duas flores kempi idênticas, sobre os corações de cada samurai. Desde então, atingiu a altura de moda dar, como presente a um amante honrado, um broche com jóias na forma de uma flor vermelho sangue.

Cidade da Mão Aberta

Logo ao sul do castelo Bayushi (cerca de dois dias de viagem), está uma pequena na cidade na fronteira da Aliança dos Três Homens e o território Escorpião. A cidade era chamada *Sekkai Yuri* ("A Cidade dos Limos e Lírios"). Era um poço de corrupção e sujeira, uma chaga na face do Clã Escorpião. A pequena cidade era povoada por mineradores e jogadores, nenhum com um mínimo de consciência. Havia constantes disputas entre os dois grupos, agravadas por um corrupto líder e magistrado. Os camponeses temiam a retribuição dos jogadores e mineradores, e nunca relatavam a oficiais externos.

A principal fonte de renda era uma mina de prata localizada no extremo limite da cidade. Sekkai Yuri foi construída numa inclinação e a mina foi construída na extremidade inferior da inclinação. A circunstância foi misericordiosa. Há cerca de cinco anos, mineradores acharam um rio subterrâneo e dez mil toneladas de água saíram, enterrando metade da cidade. Um shugenja local tentou apelar aos espíritos, mas suas preces foram em vão. Quase metade da população da cidade morreu no acidente, e dentro de cinco horas, o lado oeste da cidade estava quase coberto por um lago.

Shoju estava contente em deixar a cidade morrer, mas um de seus tenentes sugeriu uma idéia melhor. O nome do homem era Bayushi Zenarasu, e mudou a face da cidade para sempre.

Primeiro, ele mobilizou um exército de bushis e *etas*. Os bushis limparam o refugo e os *etas* limparam a bagunça. Zenasaru destruiu as velhas ruas e construiu novas. Ele matou o magistrado e o líder anterior e pôs seus próprios yorikis no lugar deles.

Quando o trabalho foi feito, Zenasaru anunciou que a cidade não se chamaria mais Sekkai Yuri, mas *Toshi Aitate*, "Cidade da Mão Aberta". Ele reabriu as casas de chá e jogo da cidade e encarregou seus próprios homens disso. Pela primeira vez na história de Rokugan, o jogo legítimo estava disponível ao público.

As casas eram regidas por magistrados do Clã Escorpião, todas aprovadas pelo Campeão de Esmeralda. Um décimo de todos os lucros da cidade ia diretamente ao fundo pessoal do Campeão de Esmeralda (em outras palavras, o bolso de Doji Satsume).

A cidade fica fechada durante o dia, mas assim que alua se ponha no céu, sua porta se abre e todos são bem-vindos a

ela. Também são oferecidas máscaras aos visitantes, para manter suas identidades escondidas, se quiserem.

Todo vício da cidade é disponibilizado aos visitantes mascarados: jogos e geishas e bebidas e toda diversão que rokuganis possam imaginar, tudo sob a atenção próxima dos Magistrados Esmeralda. A segurança completa é garantida, assim como o anonimato, a punição por remover a máscara de outra pessoa é insalubre, mas não fatal.

Aitate provou ser um empreendimento altamente lucrativo para o Clã Escorpião, e Zenarasu recebeu várias promoções desde que ergueu sua face. Ele é o homem nos bastidores da Cidade da Mão Aberta e seu verdadeiro mestre, apesar do que os magistrados do Campeão de Esmeralda poderem pensar.

Geishas

(Para maiores informações sobre geishas, vide o L5R RPG *[NT: 1ª Edição], página 26.)*

Enquanto todo Clã sabidamente contribui para as casas de geishas, ninguém contribui tanto quanto o Escorpião. De fato, o Escorpião quase transformou a profissão numa indústria. Muitas geishas foram vendidas por suas famílias (ou mesmo perdidas por maridos jogadores desesperados), mas geishas do Escorpião são diferentes. Quase todas elas foram geishas por escolha.

Os Shosuro têm várias escolas de geishas, a mais famosa sendo *Uchi no Chiisaitte*, ou "A Casa das Mãos Pequenas". A fundadora da casa, Shosuro Kenjo ("Modéstia", um pseudônimo óbvio) é vista como uma samurai-ko antes de se tornar uma geisha. Ela se vendeu em serviço muito cedo, aprendeu o ofício, então comprou seu próprio contrato de volta. Logo depois, ela abriu sua própria casa e escola.

A escola de Kenjo raramente compra garotas. Muitas de suas geishas vêm de mulheres de baixa renda enfrentando uma vida num convento ao invés de casamento. O treinamento de Kenjo é impiedoso, e muitas das garotas terminam servindo como prostitutas ao invés de geishas. Mas aquelas que aprendem suas lições bem e atendem à promessa se tornaram algumas das mais famosas mulheres de Rokugan.

O processo de entrar numa casa de geishas é estrito. Samurais devem ser apresentados à madame da casa, ou *okasan*, pela atual clientela. Samurais patrocinadores põem seus próprios status em jogo quando apresentam amigos para Kenjo. Se Kenjo não gosta do samurai patrocinador, a reputação deste pode ser danificada, então samurais têm muito cuidado a respeito de quem recomendam. Uma vez que samurais tenham se tornado clientes oficiais, Kenjo escolhe qual geisha será a companheira de cada um.

Um samurai que passe a noite na casa de geishas deixa sua espada para trás por duas razões. A primeira é simbólica. Hoje a noite, ele está deixando para trás sua posição, pois a casa de geishas é o único lugar em que ele pode pôr de lado a máscara de samurai e ser "apenas um homem". A segunda é prática. Afinal, você não pode ter uma dúzia de samurais meio bêbados correndo por aí com armas.

O samurai recebe uma refeição completa, música, e mais importante, conversa. Um samurai nunca abre seu coração para sua esposa. Isso mostraria fraqueza, e a colocaria numa terrível posição de ter que lidar com um homem chorão. O papel do marido é ser o forte pilar que sustenta a casa. Mas um samurai só pode abrir seu coração para uma geisha, que é treinada para ouvir suas reclamações e consolá-lo.

Geishas não são obrigadas a passarem a noite com um cliente, nem seu pagamento aumenta se ela o fizer. Normalmente demora vários meses de cortesia (e muitos presentes caros) para que um cliente ganhe este favor.

Geishas são muito bem pagas pelos seus serviços. Uma geisha mediana pode ganhar desde um koku a três por cliente por visita. Poucas geishas do Escorpião são consideradas "medianas", porém, e podem exigir de 5 a 10 kokus por visita. Esses preços não incluem os vários presentes que espera-se que samurais devam dar a elas, muitos dos quais custam o dobro.

Muitas vezes, clientes de longa data recebem permissão para comprar o contrato de uma geisha e levá-las para sua casa como cortesã privada, concubinas ou até mesmo esposas. Okasans são muito relutantes em romper com uma geisha, especialmente se tem uma clientela regular, mas muitas vezes, o status social pode pressioná-la a fazê-lo.

Comprar o contrato de uma geisha é um empreendimento caro. O preço pode variar de quinhentos kokus para uma geisha mediana a cinco mil kokus para uma de qualidade e fama.

Em raras ocasiões, certos samurais são apresentados a meninas particularmente talentosas na arte de ganhar acesso à casa de seu cliente. Uma geisha treinada pelos Shosuro aprende muito mais do que simples conversação; ela também aprende a observar e se lembrar.

Fortunas e Ventos: Jogando Dados em Rokugan

Os Dados

O jogo primário de dados em Rokugan é conhecido como "Fortunas e Ventos" (pois esta é sua combinação de maior pagamento). É jogado com um conjunto de cinco dados de seis lados. Um dado tem uma cor diferente dos outros quatro. Eles são mostrados na pág. (NT: A página com os dados a ilustração da mesa de jogo não está disponível na versão traduzida).

Regras

O jogador que rola os dados deve estabelecer uma aposta, e também uma quantidade "para Lorde Lua". Apostas ganhas são pagas (e as perdidas recolhidas) pelo Banqueiro. Este dever é desempenhado pelo anfitrião se o jogo está sendo jogado numa casa de jogos, ou pelo jogador mais rico se está sendo jogado informalmente. Outros jogadores também podem apostar como se estivessem jogando os dados, ou fazer apostas paralelas (descritas adiante). O jogador que lança os dados não pode fazer apostas paralelas.

O objetivo é reunir as seguintes combinações de dados:

"Fortunas e Ventos" (Paga 4 por 1)
Vento Norte, Vento Leste, Vento Oeste, Vento Sul, Sete Fortunas

"O Sopro da Lady" (Paga 4 por 1)
Vento Norte, Vento Leste, Vento Oeste, Vento Sul, Lady Sol

"Ventos Vazios" (Paga 2 por 1)
Vento Norte, Vento Leste, Vento Oeste, Vento Sul, Vácuo

"Bênção de Shinsei" (paga 2 por 1)
Terra, Água, Fogo, Ar, Vácuo

"As Lágrimas da Lady" (paga 2 por 1)
Terra, Água, Fogo, Ar, Lady Sol

"Sete Trovões" (paga 1 por 1)
Terra, Água, Fogo, Ar, Sete Fortunas

Depois de todas as apostas serem anunciadas e cobertas, o lançador faz um turno com os dados. Todo turno consiste em três rolagens de dados. Na primeira rolagem, se uma combinação aparece, o lançador ganha o dobro do valor listado do Banqueiro.

Se o lançador não tiver nem Lorde Lua nem nenhuma combinação em sua primeira rolagem, ele pode deixar de lado até três dos dados brancos e rolar os dados restantes de novo. Uma vez que um jogador tenha posto um dado de lado, ele não pode rolar este dado de novo este turno. O lançador *deve* rolar o dado preto em toda rolagem.

O lançador tem três rolagens para conseguir uma combinação lucrativa (acima). Assim que uma das combinações aparece, o jogador pega seus ganhos com o Banqueiro e começa um novo turno. Se após a terceira rolagem ele não conseguiu uma das combinações lucrativas acima, ele perde sua aposta para o Banqueiro (mas não seu dinheiro para Lorde Lua) e os dados passam à sua esquerda.

Em qualquer rolagem, se Lorde Lua aparecer no dado preto, o lançador perde sua aposta ao Banqueiro. Ele também perde a quantidade apostada paralelamente "para Lorde Lua". Os dados então passam para sua esquerda.

Se o jogador vencer, ele pode continuar lançando com um novo turno. Em qualquer momento que o lançador vença, ele pode passar os dados.

Existem duas apostas paralelas populares, que podem ser feitas antes do lançador começar seu turno. Nenhuma aposta paralela requer uma aposta para Lorde Lua.

"Barriga de Daikoku" é uma aposta de que o atual jogador vencerá. As chances desta aposta são de 3 para 2 contra. Apostar que o atual lançador perderá são de 2 para 3. Porém, muitos jogadores vêem isto como uma invocação do aspecto furioso de Daikoku (vide texto à parte), e é considerado muito azar. Algumas casas têm um espaço à parte para apostas contra o lançador, mas muitas não.

"Chá de Lady Sol" é uma aposta de que o jogador fará todas as três rolagens do turno. Esta é uma aposta meio a meio. Seu oposto é **"Lua Faminta"**, que é uma aposta que o lançador fará uma ou duas jogadas durante o turno. Também é uma aposta de meio a meio, mas se o lançador conseguir "Ventos e Fortunas" na primeira ou segunda rolagem, esta aposta não ganha nem perde.

Jogadores e Daikoku

Daikoku é a Fortuna da Riqueza. Como todas as Fortunas, ele tem um aspecto "feliz" e um "furioso". Seu aspecto feliz o mostra como um gordo homem contente cercado de riquezas. Seu aspecto furioso mostra sua face retorcida numa carranca brava, com sua boca aberta e cheia de fogo.

Estátuas do Daikoku feliz aparecem em quase toda casa de jogos, e muitos jogadores acham que traz sorte acariciar sua barriga.

O único equipamento exigido é um kit de dados, adequadamente marcados. Muitas casas de jogos provêem uma mesa, marcadas como na ilustração; mas apostadores que joguem fora de uma casa podem desenhar a curva e as duas linhas, ou apenas sugeri-la e fazer suas apostas nos lugares adequados.

Exemplo de Jogo: Ginawa, Sanzo e Ujikeme estão jogando na Casa Onde as Fortunas Sorriem; a casa tem um Banqueiro à mesa.

Ginawa começa com os dados, e aposta um koku, também depositando um koku atrás da linha para Lorde Lua. Sanzo sente que a sorte de Ginawa está forte, e também faz a aposta padrão: um koku, mais outro para Lorde Lua. Ujikeme está menos otimista, e põe uma aposta paralela: três kokus para Ginawa perder.

Ginawa rola os dados: Norte, Leste, Fogo, Pássaro e Vácuo. Ele deve re-rolar o dado do Vácuo, e ele decide manter os dados Norte e Leste.

Segunda rolagem de Ginawa: [Norte], [Leste], Oeste, Ar, Sol. Ginawa mantém o dado Oeste e rola os outros dois.

Terceira rolagem de Ginawa: [Norte], [Leste], [Oeste], Ar, Fortunas. Perto, mas sem sorte. Ginawa e Sanzo perdem um koku cada para o Banqueiro, mas mantém suas moedas para Lorde Lua. A aposta de Ujikeme (que Ginawa perderia) é paga, e ele recebe dois kokus do banqueiro.

Já que Ginawa perdeu, ele deve passar os dados. Sanzo é o próximo a rolar, e as apostas são lançadas. Sanzo aposta dois kokus, e deve pôr dois para Lorde Lua também. Ginawa aposta um koku que Sanzo fará todas as três rolagens, mas Ujikeme aposta um koku que ele não fará.

Primeira rolagem de Sanzo: Terra, Água, Fogo, Ar, Sol. Já que Sanzo rolou As Lágrimas da Lady em sua primeira rolagem, ele ganha o dobro da quantia usual: o Banqueiro paga a ele oito kokus. Já que Sanzo fez apenas uma rolagem, Ginawa perde de novo, e Ujikeme ganha de novo. Sanzo pode passar os dados, ou começar um novo turno; ele escolhe passar os dados para Ujikeme.

Ujikeme aposta um koku, mais um para Lorde Lua. Tanto Ginawa quanto Sanzo apostam que ele fará menos que três rolagens: Ginawa aposta dois kokus, e Sanzo apenas um. A primeira rolagem de Ujikeme sai: Terra, Água, Fogo, Sul e Lua. Muito ruim: ele perde sua aposta, mas sua aposta para Lorde Lua. Já que o lançador não fez todas as três rolagens, Ginawa recebe dois kokus do Banqueiro, e Sanzo recebe um. Já que Ujikeme perdeu, ele passa os dados para Ginawa.

Samurais e Jogos

Jogar não é exatamente o mais honrado vício para um samurai adquirir, mas é um dos mais populares. Ronins tipicamente são aqueles encontrados rolando os dados em antros de jogos, mas ocasionalmente, você achará samurais de Clãs (disfarçados, é claro) jogando seu dinheiro fora também.

Jogar é muito mais perigoso para a Honra de um samurai do que para sua Glória. Até espera-se que samurais joguem fora seu dinheiro, mas associar-se com pessoas baixas (apostadores) está além de sua dignidade. Samurais de baixa Honra (0 ou 1) pouco se importariam, mas companheiros mais honrados (3, 4 ou 5) perderiam 1 de Honra (no máximo) quando entrassem numa casa de reputação ruim com a intenção de jogar.

Shinriko: Pequenas Verdades

Precisa derrotar uma Garça? Convença-a de que uma batalha desarrumará suas penas

Precisa derrotar um Leão? Estude o que o avô dele fez.

Precisa derrotar uma Fênix? Faça-a lutar.

Precisa derrotar um Caranguejo? Faça-o tropeçar quando investir.

Paciência e persistência podem trazer abaixo a mais alta árvore.

Um homem dividido pelo dever não tem uma perna em que se apoiar.

Nunca julgue um homem por instinto, apenas pelo seu passado.

Todo homem é igual em particular.

Mulheres aprendem a chorar porque maridos sempre assumem que foram suas ações que causaram as lágrimas.

O Apêndice Dois era uma mentira.

Se você não pode matar um homem, faça-o impotente.

Precisa derrotar um Dragão? Faça-o depender da confiança dos outros.

Homens são como árvores — eles morrem pelo topo.